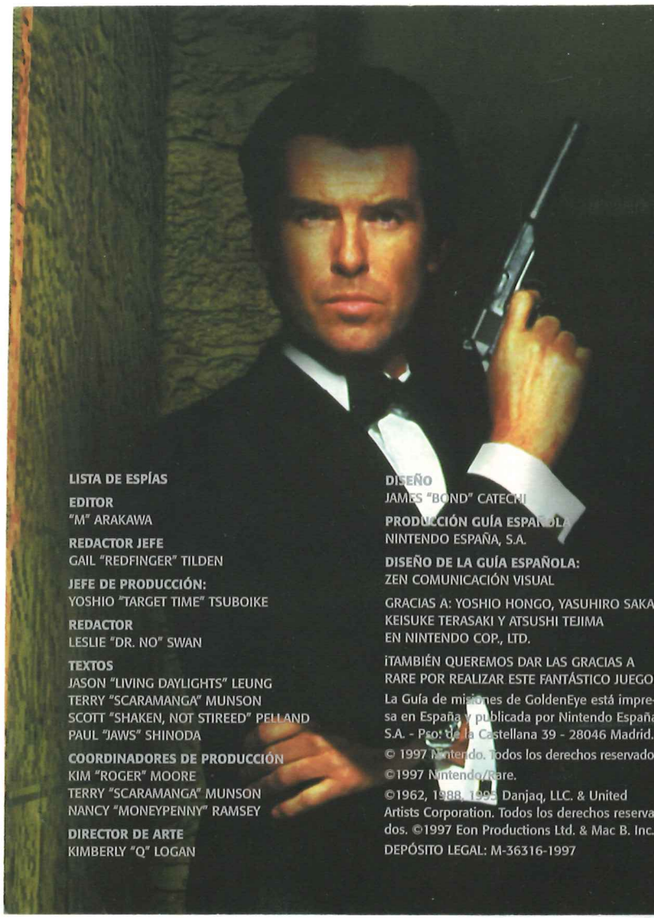
AGENT: 007 (James Bond)

CASSIFICATION: -TOP SECRET-

GUÍA de MISIONES



LISTA DE ESPÍAS

EDITOR
"M" ARAKAWA

REDACTOR JEFE
GAIL "REDFINGER" TILDEN

JEFE DE PRODUCCIÓN:
YOSHIO "TARGET TIME" TSUBOIKE

REDACTOR
LESLIE "DR. NO" SWAN

TEXTOS
JASON "LIVING DAYLIGHTS" LEUNG
TERRY "SCARAMANGA" MUNSON
SCOTT "SHAKEN, NOT STIREED" PELLAND
PAUL "JAWS" SHINODA

COORDINADORES DE PRODUCCIÓN
KIM "ROGER" MOORE
TERRY "SCARAMANGA" MUNSON
NANCY "MONEYPENNY" RAMSEY

DIRECTOR DE ARTE
KIMBERLY "Q" LOGAN

DISEÑO
JAMES "BOND" CATECHI

PRODUCCIÓN GUÍA ESPAÑOLA:
NINTENDO ESPAÑA, S.A.

DISEÑO DE LA GUÍA ESPAÑOLA:
ZEN COMUNICACIÓN VISUAL

GRACIAS A: YOSHIO HONGO, YASUHIRO SAKAI, KEISUKE TERASAKI Y ATSUSHI TEJIMA EN NINTENDO COP., LTD.

¡TAMBIÉN QUEREMOS DAR LAS GRACIAS A RARE POR REALIZAR ESTE FANTÁSTICO JUEGO!

La Guía de misiones de GoldenEye está impresa en España y publicada por Nintendo España, S.A. - Paseo de la Castellana 39 - 28046 Madrid.

© 1997 Nintendo. Todos los derechos reservados.
©1997 Nintendo/Rare.
©1962, 1988, 1995 Danjaq, LLC. & United Artists Corporation. Todos los derechos reservados. ©1997 Eon Productions Ltd. & Mac B. Inc.

DEPÓSITO LEGAL: M-36316-1997

ÍNDICE

Datos de la Misión
- Técnicas 4
- Armas 6
- Cachibaches 8

MISIONES
- Misión 1 ARKANGELSK 10
  - Parte 1: La Presa 10
  - Parte 2: La Instalación 12
  - Parte 3: La Pista 14
- Misión 2 SEVERNAYA 16
  - Parte 1: Superficie 16
  - Parte 2: Bunker 18
- Misión 3 kIRHIZSTAN 20
  - Parte 1: Silo nº4 de Lanzamiento 20
- Misión 4 MONTE CARLO 22
  - Parte 1: La Fragata 22
- Misión 5 SEVERNAYA 24
  - Parte 1: Superficie 24
  - Parte 2: Bunker 26
- Misión 6 ST. PETERSBURG 28
  - Parte 1: El Parque de las Estatuas 28
  - Parte 2: Archivos Militares 30
  - Parte 3: Las Calles 32
  - Parte 4: El Depósito de Trenes 34
  - Parte 5: El Tren 36
- Misión 7 CUBA 38
  - Parte 1: La Jungla 38
  - Parte 2: El Centro de Control 40
  - Parte 3: Las Cavernas de Agua 42
  - Parte 4: La Cuna de Antena 44
- Misión 8 TEOTIHUACÁN 46
  - Parte 1: El Complejo Azteca 46
- Misión 9 EL-SAGHIRA 48
  - Parte 1: El Templo 48

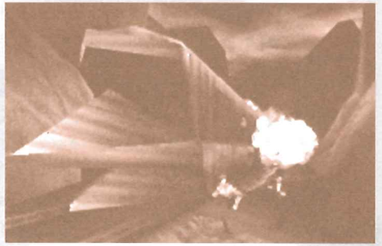
Tiempos de Asesinos 50
Personajes 51

Nunca Digas Nunca Jamás

El tiempo nos atrapa a todos, hasta al agente 00, James Bond, del Servicio Secreto de su Majestad. Hace nueve años, en el momento cumbre de la Guerra Fría entre el imperio Soviético y Occidente, Bond y un compañero de operaciones se infiltraron en una instalación super secreta de armas químicas en el distrito norteño de Arkangelsk. Su misión, destruir el potencial de fabricación de armas de la instalación, tuvo un trágico final cuando al parecer 006 fue capturado y asesinado por los guardias soviéticos. Aunque Bond consiguió escapar y volver a Inglaterra, había perdido a uno de los pocos compañeros que creían en su peligrosa y super especializada línea de trabajo.

Hoy el mundo ha cambiado, la Unión Soviética se ha dividido en muchas naciones y la Guerra Fría ha sido reemplazada por una confusa realineación de viejos amigos y enemigos. La nueva directora del MI6 piensa que Bond es un dinosaurio pasado de moda, cuyos únicos intereses son los coches rápidos, las mujeres, el juego y los martinis de vodka, y no está muy segura de que haya un sitio para Bond en el nuevo orden mundial. Pero por más que cambien las cosas, más iguales se quedan. Un nuevo sindicato del crimen ha surgido de las cenizas del antiguo orden soviético y sus planes son tan retorcidos como los del S.P.E.C.T.R.E. de una época anterior en la carrera de Bond. La llave del ultra secreto satélite GoldenEye de los rusos ha sido robada por antiguos oficiales soviéticos que ahora trabajan para el misterioso Sindicato de Janus. Durante el robo de la llave del GoldenEye, los operativos de Janus destruyeron una instalación de seguimiento de satélites ruso y asesinaron a todos menos a dos de sus trabajadores.

Dicen los rumores que Janus, su brutal líder, es un cosaco de Lienz, un hombre cuyos padres fueron traicionados por el gobierno británico. Su deseo de venganza ha ardido durante décadas pero ahora, con el GoldenEye girando silenciosa y letalmente en órbita por encima de cualquier blanco deseado, Janus, nombrado como el dios romano de las dos caras, parece tener todas las cartas. Pero ¿quién es este hombre? ¿y cómo detenerle? En una carrera contra el tiempo y contra los fantasmas del pasado, James Bond tendrá que perseguir a Janus y salvar a Inglaterra de los estragos del GoldenEye. Pero hasta con dos vidas a vivir, puede que 007 no tenga mucho tiempo.



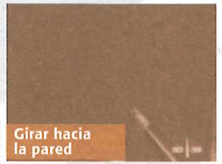
Los cachivaches de Bond, su ironía y su suave personalidad no son las únicas cosas que le han salvado del peligro un sinfín de veces. Para tener éxito como agente secreto se necesita buena técnica para mantenerse vivo. Dicen que sólo se vive dos veces, pero ¿por qué no hacerlo bien la primera vez? Si perfeccionas estos cinco principios básicos del espionaje, volverás a Inglaterra de una pieza.

TÁCTICAS DE CAMPO

DOBLAR UNA ESQUINA

Detrás de casi todas las esquinas hay un guardia armado dispuesto a disparar contra cualquier intruso que aparezca. Pero un buen espía siempre está preparado para enfrentarse al peligro, así que antes de llegar a una esquina, colócate mirando en la dirección hacia donde vas a girar, y da un paso lateral hasta que des la vuelta a la esquina. Si no das el paso lateral y utilizas solamente el joystick de control para caminar realizarás todos tus giros ciegamente.

Ir en línea recta


Girar hacia la pared

Paso lateral y disparo

SEGURO

LO SIENTO

Si giras utilizando el joystick de control, no podrás enfrentarte a lo que hay detrás de la esquina hasta que sea demasiado tarde. Si das el paso lateral, ya estarás apuntando en la dirección correcta.

EL SONIDO DEL SILENCIO

Para que sus misiones sean secretas, 007 no puede permitir que el fuerte sonido de sus disparos atraiga la atención de otros. Los guardias cercanos conocen el sonido de posibles problemas y vendrán a por James en cuanto escuchen los disparos de su arma. El silencio es oro, así que utiliza una de tus armas con silenciador cuando vayas de caza.

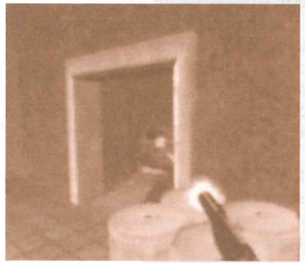
Para sorprender totalmente a un adversario, utiliza un arma con silenciador. Puedes silenciar el PP7 y el D5K. El rifle de francotirador incluye su propio silenciador.

EL TIRO DE GRACIA

A lo mejor tienes que disparar varias veces contra tus enemigos antes de que caigan vencidos. Los disparos a la cabeza son los que producen los mayores daños, los disparos contra el cuerpo un poco menos, y los disparos en los brazos o las piernas son los que infringen el menor daño. A menudo es difícil saber si has derrotado a tu enemigo porque pueden tener muertes agonizantemente largas. Cuando tus enemigos dejen caer sus armas sabrás que has disparado un tiro letal.

Llena de balas a tus enemigos para que no tengan tiempo ni de reaccionar. La velocidad a la que los derrotes dependerá de dónde reciben los disparos, así que no dejes de disparar hasta que dejen caer sus armas. Es el signo seguro de la victoria.

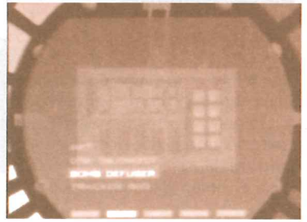
¡RECARGA!



Recarga manualmente tu arma siempre que puedas para no tener que hacerlo en mitad de una pelea. Los enemigos vencidos dejarán caer cantidad de municiones y muy variadas. Si eres un espía operando en el nivel Agente, cada una de tus víctimas dejará unos 20 cartuchos de munición, mientras que los agentes secretos encontrarán 15 y los agentes 00 encontrarán 10.

Normalmente suele ser más seguro recargar manualmente tu arma que esperar a que tu recámara esté totalmente vacía de munición. Antes de enfrentarte a un adversario pulsa el botón B para empezar con un cargador lleno.

CHEQUEAR TUS COSAS



Chequea los objetos de tu inventario si te quedas atascado en tu misión. Q se aseguró de no darte ningún cachivache innecesario, es decir que si tienes un desactivador de bombas, seguro que tendrás que desactivar una bomba. También podrías recoger un objeto, como por ejemplo una tarjeta-llave, sin saberlo.

Datos de la Misión

Técnicas

El Agente 007 empieza cada una de sus misiones con un pequeño arsenal, mientras que sus interminables enemigos van mejor equipados con montones de armas. Pero, como siempre, Bond es un hombre de recursos y puede robar sus armas y utilizarlas contra sus adversarios. Antes de salir a salvar el mundo, entrénate un poco con las armas, de forma informal, espiando por los puntos de mira de tu arsenal.

HERRAMIENTAS DEL OFICIO

Puede que Bond esté luchando contra increíbles adversidades, pero con más de 20 armas únicas a su disposición, 007 debería ser capaz de ganar a sus enemigos en cuanto a potencia de disparo, durante un cierto tiempo. Gran parte de la munición es limitada en número y en su capacidad de intercambio con otras armas. La munición del rifle sólo funcionará con los rifles; mientras que la munición de la pistola y la munición de las armas automáticas son intercambiables, excepto cuando se indique.

ZOOM

El KF7, el rifle de francotirador y el US AR33 son particularmente buenos para disparar contra blancos situados a larga distancia. Los tres van equipados con zoom, permitiéndote tener una vista más próxima del blanco a través de la mira del rifle. El rifle de francotirador también incluye la característica de Macro Zoom (pulsa el botón C mientras pulsas tu botón de apuntar). Cualquier arma de esta lista de arsenal con el icono de punto de mira incluirá esta característica de zoom.

SILENCIADOR

Si quieres ser del tipo fuerte y silencioso, utiliza una de las tres armas que puedas silenciar. Si tienes una PP7 o una D5K con silenciador, o el rifle de francotirador con silenciador incorporado, podrás llevar a cabo un ataque 'invisible' e inaudible. El icono de pistola silenciosa indica qué pistolas del arsenal del Bond llevan un silenciador.

PP7
CARGA: 7 MAX: 800
Por su capacidad de poder ser silenciada y su mayor velocidad de disparo entre las pistolas, no es de extrañar que la PP7 de poco retroceso sea la elegida por Bond.

KF7 SOVIET
CARGA: 30 MAX: 400
Puede que tenga más retroceso que el rifle de asalto de los US AR33, pero el rifle KF7 es bastante más fácil de encontrar porque la mayoría de los enemigos llevan uno.

RIFLE DE FRANCOTIRADOR
CARGA: 8 MAX: 400
El rifle de francotirador es la más precisa de las armas con capacidades de zoom, y su retroceso tan sólo afectará a la puntería cuando dispares repetidamente a un blanco muy lejano.

DD44 DOSTOVEI
CARGA: 8 MAX:800
La DD4 Dostovei tiene poco retroceso, pero es muy ruidosa. Si tienes dos, puedes disparar las dos a la vez para propinar dos buenos puñetazos de disparos.

MINA ACCIONADA POR CONTROL REMOTO
CARGA: 1 MAX: 10
Tras colocar una mina de control remoto, podrás activarla desde una distancia de seguridad con el detonador del útil Reloj Q.

GRANADA
CARGA: 1 MAX: 12
Tira una granada para aniquilar al grupo de adversarios, pero ten cuidado no vaya a rebotar en tu dirección porque detonará en unos 3 segundos.

MINA CON TEMPORIZADOR
CARGA: 1 MAX:10
Las minas con temporizador han sido diseñadas para explosionar varios segundos después de que las coloques, así que verifica que tienes una ruta de salida antes de colocarlas.

TANQUE
CARGA: 1 MAX:50
Busca por la pista de aterrizaje de Arkangelsk y por calles de San Petersburgo y encuentra el tanque. Puedes disparar misiles o cargar contra el enemigo.

KLOBB
CARGA:20 MAX: 800
De todas las armas automáticas, la KLOBB es la de peor retroceso. Sin embargo, puedes utilizar dos a la vez para compensar su lenta potencia de disparo.

Armas

LANZAGRANADAS
CARGA: 6 MAX: 12
Utiliza el lanzagranadas para lanzar granadas sólo contra blancos situados a larga distancia, si no, la explosión de su munición podría herirte.

CUCHILLO DE LANZAR
CARGA: 1 MAX: 10
A ver que tal se te da lanzar cuchillos contra tus enemigos. Puedes recuperar y reutilizar un cuchillo después de haberlo lanzado, pero sólo puedes llevar un máximo de 10.

EXPLOSIVOS PLASTICOS
CARGA: 1 MAX: 10
Tendrás cantidad de explosivos plásticos cuando vayas a destruir el silo de Kirghizstani. Las cargas tiene un tiempo de detonación mínimo de 6 minutos.

D5K DEUTSCHE
CARGA: 30 MAX: 800
La más 'invisible' de las armas automáticas es la D5K Deutsche. Si le añades un silenciador podrás acallar los ruidos de esta arma de disparo rápido y bajo retroceso.

PHANTOM
CARGA: 50 MAX: 800
Con la Phanton, un arma automática de mínimo retroceso, puedes doblar tu potencia de disparo hasta a 100 cartuchos disparando dos de estas armas al mismo tiempo.

Cachivaches

ESCOPETA AUTOMATICA
CARGA: 5 MAX: 100
Para conseguir una escopeta automática ataca a alguno de los hombres de Janus en el Parque de la Estatua. Tan sólo podrás utilizar cartuchos de escopeta como munición, y llevarás un máximo de cinco cartuchos.

LANZADERA DE COHETES
CARGA: 1 MAX: 3
Los cohetes tan sólo pueden ser cargados en la Lanzadera de Cohetes. Sus ráfagas son devastadoras, así que mejor utilizarlos en combates a larga distancia para evitar quemarse.

MINA DE PROXIMIDAD
CARGA: 1 MAX: 10
Coloca la mina de proximidad en una zona donde esperes la llegada de enemigos. Cuando la mina detecte movimiento explosionará.

LASER DEL RELOJ
CARGA: 1 MAX: 300
A bordo del tren de San Petersburgo puedes disparar tu láser de reloj como un arma, pero mejor que guardes su carga para poder abrir la escotilla de salida.

ZMG (9MM)
CARGA: 32 MAX: 800
Si buscas un arma de disparo rápido y bajo retroceso prueba con la ZMG 9MM, o causa el doble de problemas a tus enemigos armándote con dos de ellas.

US AR33 ASALTO
CARGA: 30 MAX: 400
El rifle de asalto de los EEUU AR33 tiene menos retroceso que el KF7 y se caracteriza por un zoom en el punto de mira que permite apuntar fácilmente a un blanco lejano.

RC-P90
CARGA: 80 MAX: 800
Para mantener a distancia a tus enemigos, acribíllalos con la RC-P90. Esta 'escupe-fuego' de disparo-rápido dispara más balas por segundo que ninguna otra arma automática.

LASER
Introducido en la película Moonraker, esta arma espacial tiene munición ilimitada y un retroceso de cero. Búscalo en el escenario Asceta y en el menú Trampa.

PISTOLA DORADA
CARGA:1 MAX: 100
En la etapa egipcia puedes ser el hombre con el Arma Dorada. Un solo disparo eliminará a tu adversario, pero no puedes utilizar su especializada munición con otras armas.

MANO
Cuando todo lo demás fracase, aún puedes pelear. Tus silenciosos ataques de karate te serán de gran utilidad cuando intentes escapar de un bunker.

CACHIVACHES

La marca registrada de cualquier aventura de Bond es su colección de artilugios de alta tecnología. La Oficina de Q ha desarrollado una gran variedad de aparatos y juguetes de espía para ayudar a 007 a cumplir con sus misiones para el MI6. Y a lo largo del camino, Bond también podría encontrarse por casualidad con otros útiles y únicos dispositivos.

NIÑOS CON JUGUETES

Los cachivaches juegan un papel muy importante en el espionaje y 007 tiene una buena remesa de juguetes. En la Oficina de Q del MI6, Q supervisa el desarrollo de las armas de alta tecnología y del arsenal de chismes de la Agencia. Si pensabas que un reloj jamás podría detonar una mina, o convertirse en un electroimán, Q te demostrará que estabas equivocado para que nunca digas nunca otra vez. Desde un desactivador de minas a un dispositivo de hacking del tamaño de una tarjeta de crédito, seguro que Q lo meterá todo en la maleta de trucos de Bond.

La oficina de Q no sólo equipa a James con los juguetes de alta tecnología más vanguardistas sino que también le da consejos sobre cómo cumplir con su misión.

Algunos guardias llevan tarjetas-llave para acceder a las zonas de máxima seguridad. Si les disparas quizá dejen caer sus tarjetas-llave.

EL RELOJ Q V2.01 BETA

El siempre laborioso Q ha equipado a 007 con un reloj Q, versión 2.01 Beta, muy elegante y práctico que no sólo da la hora. Para mirar tu reloj de pulsera multipropósito, espera a estar a salvo del fuego enemigo y después pulsa el botón START. La esfera del reloj mostrará tu estado de salud y tu estado de blindaje personal. También puedes consultar el reloj para revisar las instrucciones y objetivos de la misión, así como las imágenes holográficas de cada objeto de tu inventario.

Mira el reloj para chequear tu blindaje, inventario y estado de salud. También lo puedes utilizar para modificar los ajustes por defecto o para reajustar tu Mando de control a cualquiera de las 8 configuraciones preprogramadas. El reloj también muestra las instrucciones de la misión y si los objetivos han sido o no completados.

CUERDA DE PUENTING

Para poder llegar hasta la instalación de armas químicas tendrás que saltar desde la presa Byelomorye. Tan prevenido como siempre, Q ha equipado a James con una cuerda de Puenting. Este objeto no aparecerá en su inventario, pero no te preocupes, 007 la utilizará automáticamente en cuanto salte.

DECODIFICADOR DE PUERTAS

No todas las puertas se abren con una tarjeta-llave, así que James tendrá que localizar un decodificador de puertas para entrar en la habitación de embotellado de la presa. El doble agente Doa, que también trabaja como científico, tiene el decodificador. Tendrás que encontrarle para completar tu misión.

DESACTIVADOR DE BOMBAS

Bond deberá desactivar las bombas escondidas en el puente de la fragata y en la sala del motor. Gracias al desactivador de bombas de Q, Bond no tendrá que utilizar alicates y otras herramientas prehistóricas. Conecta el desactivador a la bomba, y en cuanto pulses un botón, el explosivo quedará automáticamente inutilizado.

DETONADOR

Seguro que cuando coloques los explosivos querrás estar lo más lejos posible de ellos cuando exploten, y por eso Q ha incorporado una nueva característica de detonador al siempre útil reloj Q. Cuando termines de colocar las minas de control remoto en la sala de embotellado de la presa, dirígete a un lugar seguro y después activa el detonador.

ANALIZADOR DE LLAVES

Dentro del observatorio de Severnaya encontrarás la maldita llave del GoldenEye. Cuando la tengas podrás pasarla por el Analizador de Llaves, un invento inteligente de Q camuflado como un maletín, que descifrará los datos del GoldenEye antes de crear una copia de la llave.

EL DISPOSITIVO PERSEGUIDOR

El Sindicato de Janus puede correr pero no puede esconderse. El MI6 es capaz de monitorizar el paradero del Dispositivo Perseguidor de Q, no importa adonde vaya. Janus desea desesperadamente el helicóptero 'stealth' Pirata, así que coloca uno de estos dispositivos encima del helicóptero y éste te llevará directamente al líder del sindicato.

EL MÓDEM SECRETO

El MI6 necesita monitorizar las operaciones del ordenador de la presa, y por eso Q ha construido un módem secreto en miniatura que cuando sea conectado al enlace de satélite de la presa, recibirá cualquier dato de la instalación y transmitirá la información al cuartel general del MI6 en Inglaterra.

EL LADRÓN DE DATOS

El MI6 tiene mucha curiosidad por conocer las sospechosas operaciones informáticas que se están produciendo en el bunker de Severnaya. Bond no es un hacker muy bueno, pero el Ladrón de Datos sí lo es. Después de acceder a la unidad central, coloca el Ladrón de Datos encima de ella para decodificar y descargar toda la información necesaria.

CÁMARA

Sólo un maestro de espías sería capaz de infiltrarse en la base de operaciones del Sindicato de Janus, así que tendrás que traer fotos de tu viaje para enseñárselas al cuartel general. Como ver es creer, el MI6 ha equipado a 007 con una microcámara con la que poder fotografiar algunos objetos claves.

IMÁN DEL RELOJ

James Bond tiene una personalidad muy magnética pero eso no es nada comparado con el imán del reloj de Bond. Activando el imán del reloj Q podrías atraer pequeños objetos metálicos difíciles de alcanzar, como por ejemplo las llaves de la celda a través de los barrotes.

Parte 1 La Presa (DAM)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE SECRETO	Neutralizar todas las alarmas
2	AGENTE 00	Instalar el módem secreto
3	AGENTE 00	Interceptar copia de datos
4	AGENTE	Puenting desde la plataforma

INSTRUCCIONES DE M

La zona que rodea la presa está bien defendida contra un ataque militar a gran escala, pero un agente solitario tendría muchas más posibilidades. La forma más fácil de entrar en la instalación de armas será bajando por la cara misma de la presa. Q tiene una sugerencia en cuanto a eso.

ESCENARIO

El MI6 ha confirmado la existencia de una instalación secreta de armas químicas en la presa de Byelomorye, en la URSS. Se trata de un lugar fuertemente defendido y sus trabajos son motivo de gran preocupación. El gas nervioso producido ahí ha terminado en manos de regímenes hostiles de todo el mundo y se dice que trafica con terroristas internacionales. Esta instalación debería ser destruida produciendo el máximo daño posible

OFICINA DE Q

La información relacionada con los envíos y contactos está guardada en un ordenador de la sala de operaciones secreta, que se encuentra escondida en el interior de la presa. Con el módem secreto conectado a sus enlaces de satélite podremos interceptar los datos cuando se realicen copias de seguridad. En cuanto a bajar por la cara de la presa, utiliza la cuerda de puenting y cuando llegues abajo, utiliza el armapitón. Muy sencillo.

MONEYPENNY

Casi como el salto del tigre, James. Ten cuidado, porque no me gusta pensar en ti saltando sobre cualquier otra persona.

¡SALTA YA!

En el nivel Agente, lo único que tienes que hacer es llegar hasta la plataforma de la presa y saltar. Como Agente Secreto, suma a eso la necesidad de desactivar todas las alarmas antes de saltar. En el nivel Agente 00, antes de saltar tendrás que instalar un módem secreto e interceptar los datos de seguridad, en la sala de operaciones secreta que hay en el interior de la presa.

1. NEUTRALIZAR TODAS LAS ALARMAS

Las alarmas están situadas en la caseta de guardia de la parte exterior de la presa y en las torres de guardia de la presa misma. Si no destruyes cada una de estas alarmas, alguien alertará a seguridad y tu misión estará destinada a fracasar. Dispara contra las alarmas para silenciarlas. Asegúrate que destruyes la alarma antes de que la active un guardia.

2. INSTALAR EL MÓDEM SECRETO

Para interceptar las comunicaciones de la instalación deberás instalar el módem-secreto. Selecciona el módem del inventario, apunta al panel de comunicaciones que hay fuera de la caseta del guardia, y utiliza el botón Z para conectar el módem.

3. INTERCEPTAR COPIA DE DATOS

Interceptar los datos en la sala de operaciones secreta de la presa consiste simplemente en llegar hasta el ordenador principal y esperar unos 7 segundos para que los datos se descarguen. Deshacerse de los guardias que aparecen por el camino no es tan fácil. Asegúrate que recoges cada pieza de munición que encuentres por el camino. Necesitarás de todos los cartuchos que puedas conseguir.

4. PUENTING DESDE LA PLATAFORMA

Sorprendentemente, el salto mismo desde la presa es fácil, sólo tienes que llegar a la plataforma y colocarte en el borde de la presa. Sin embargo, llegar hasta ahí es más difícil. Cada una de las torres que aparecen a lo largo de la presa tiene un guardia armado. Utiliza el rifle de francotirador para quitártelos del medio a distancia. En el nivel Agente 00, tendrás que ir a la sala de operaciones antes de volver a la parte superior de la presa para saltar.

¡ESCÓNDETE!

Con mucho, la parte más difícil de esta misión en el nivel Agente 00 transcurre en el interior de la presa, mientras avanzas hacia la sala de operaciones secreta. En los estrechos pasillos serás un blanco muy fácil para los expertos guardias. La mejor estrategia es aprovechar las esquinas, desde donde podrás dar un paso lateral para ver el pasillo, realizar unos cuantos disparos, y retroceder posteriormente a un lugar seguro.

TÓMATELO CON CALMA, AGENTE 007

En el Nivel Agente encontrarás blindaje personal en la parte superior de la segunda torre de guardia, justo después del túnel. Pero no esperes encontrarte este objeto tan útil mientras atraviesas la presa como agente secreto o como agente 00. Hasta con tu blindaje personal, no eres invencible.

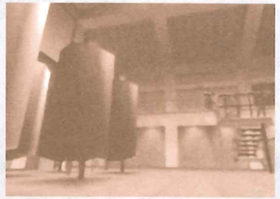
Parte 2 Instalación (Facility)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE	Conseguir entrar en la zona del laboratorio
2	AGENTE SECRETO	Contactar con el agente doble
3	AGENTE	Encuentro con 006
4	AGENTE	Destruir todos los tanques de la sala de embotellado
5	AGENTE	Minimizar las bajas de los científicos

INSTRUCCIONES DE M

Trabajarás con 006 en esta misión, y la sala de embotellado será el punto de encuentro. No olvides contactar con nuestro agente doble y científico antes de salir, y verifica que él también sale. Éste te dará un decodificador para la puerta de seguridad que aparece al final. 007, no hay ni mujeres ni casinos en mil kilómetros a la redonda, hasta tú podrías concentrarte en esta misión.



ESCENARIO

En el interior de la instalación de armas químicas deberás, rápida y eficazmente, avanzar hasta la zona de embotellado y colocar cargas explosivas en los tanques de gas principales. Razones políticas exigen que los daños colaterales sean mínimos en esta misión. El personal no militar debe ser ignorado.

OFICINA DE Q

Y ahora Bond, escúchame atentamente. Esas bombas quedarán armadas tan pronto como coloques la última. Y no te acerques demasiado cuando las detones o desaparecerás entre las llamas. Y mientras tanto, por favor, intenta devolverme ese abridor de puertas en buen estado, aunque sólo sea por una vez. Demasiadas brusquedades, como en la última misión, y todo podría irte mal en el peor momento. De verdad, 007, a veces creo que destruyes tu equipo a propósito.

MONEYPENNY

James, estos químicos podrían ser un desafío hasta para tus propias feromonas. No te arriesgues demasiado.

ABRIÉNDOSE CAMINO

Durante esta parte de la misión no tendrás la suerte de poder disfrutar de un ataque a larga distancia con un rifle de francotirador. En lugar de eso tendrás que confiar en tu PP7 con silenciador para empezar. La primera tarea es conseguir la tarjeta-llave de la sala de seguridad y abrir la puerta que da a la zona del laboratorio principal. Después de neutralizar la segunda habitación de seguridad, deberás abrirte camino hasta el laboratorio de la segunda planta y desde ahí hasta la planta de embotellado.

1. CONSEGUIR ENTRAR EL EL LABORATORIO

Cuando cruces la puerta que da a la zona del laboratorio, completarás el primer objetivo de la misión. La parte más difícil es conseguir entrar en la sala de seguridad para abrir la puerta. La sala de seguridad está llena de guardias, y en el nivel Agente 00, los guardias no fallan nunca. Una vez despejada la sala camina hasta la consola izquierda y abre la puerta del laboratorio.

¿LLAMANDO LA ATENCIÓN?

La último que quieres hacer es llamar la atención de los indeseables guardias mientras avanzas hacia la zona del laboratorio. Utiliza la invisibilidad y tu PP7 con silenciador. En el vestuario, da un paso lateral desde alguna posición a cubierto para disparar contra los dos guardias. Después vuelve a la zona por donde acabas de pasar y aniquila a los cuatro guardias que aparecen. Finalmente, ábrete camino por el largo pasillo y utiliza las puertas para protegerte.

2. CONTACTAR CON EL AGENTE DOBLE

Tanto en las misiones del nivel Agente Secreto como en las del nivel Agente 00 tendrás que encontrarte con el Dr. Doak, en la zona del laboratorio de la segunda planta o en una habitación. Doak es el único científico que hablará contigo. Cuando lo encuentres, te dará el decodificador de puerta, un aparato que abrirá la puerta de la sala de embotellado.

3. ENCUENTRO CON 006

Alec Trevelyan, el agente 006, ha llegado a la sala de embotellado antes que tú. Ocúpate de tus asuntos, y coloca las minas de control remoto en los altos tanques, pero asegúrate de hablar con 006 antes de detonarlas. Hablando con Trevelyan cumplirás el tercer objetivo de la misión.

4. DESTRUIR LOS TANQUES DE LA SALA DE EMBOTELLADO

Cada mina debería hacer explosionar 2 tanques como mínimo. Coloca una mina en un tanque de forma que mire al tanque de la otra fila. También puedes utilizar sólo 3 minas colocando una mina en cada intersección de cuatro tanques. Utiliza tu arma si te quedas sin minas.

5. MINIMIZAR LAS BAJAS DE CIENTIFICOS

Los científicos de la instalación puede que no sean tan inocentes, pero tu misión requiere que los consideres como civiles y que no dispares contra ellos. Si disparas a tres científicos por error, fracasarás en esta misión.

Parte 3 La Pista (Runway)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE	Encontrar la llave de arranque del avión
2	AGENTE 00	Destruir los emplazamientos de armas pesadas
3	AGENTE SECRETO	Destruir la batería de misiles
4	AGENTE	Escapar en el avión

INSTRUCCIONES DE M

006 sabía que iba a ser una misión peligrosa. Su sacrificio debería darte bastante tiempo para localizar un avión.
No pierdas la calma y saldrás vivo. Confirma que destruyes los emplazamientos de armas y las baterías de misiles, o serán ellos los que te quiten del medio a ti como a una tonta mosca.

ESCENARIO

La pista de servicio es la ruta de escape más obvia desde la instalación de armas químicas de Arkangelsk..

MONEYPENNY

Todo bajo presión, como siempre, James.

VERIFICACIONES PREVUELO

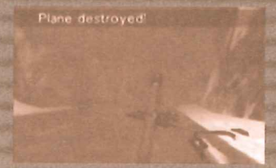
Conduce el tanque de la parte derecha de la pista de aterrizaje y golpea al guardia. Después vete hacia la izquierda y apunta a los guardias de ese lado. En cuanto estés cerca del primer emplazamiento de armas, cambia al arma principal del tanque. Da vueltas y destruye la batería de misiles. Cuando termines, dirígete hacia la izquierda para deshacerte de las dos armas que quedan.

OFICINA DE Q

007, no hay tiempo para más trastos. Improvisa con lo que tengas a mano.

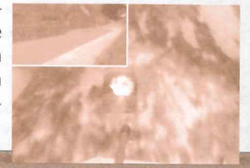
1. ENCONTRAR LA LLAVE DE ARRANQUE DEL AVIÓN

Fuera de la instalación, a la izquierda, está el bunker donde se guarda la llave del avión. Recoge las granadas que están fuera del bunker, entra, y tira una granada en el hueco donde están los guardias. Ahora podrás recoger la llave del avión, aunque un poco quemada.



2. DESTRUIR LOS EMPLAZAMIENTOS DE ARMAS PESADAS

Un cohete bien apuntado desde el arma principal del tanque puede destruir un emplazamiento de armas. Manténte en la parte izquierda de la pista para que sólo un arma pueda apuntarte, y destruye las armas de la parte izquierda mientras te acercas a ellas. Finalmente, gira y dispara contra el último emplazamiento de armas.



3. DESTRUIR LA BATERÍA DE MISILES

El tercer objetivo del nivel Agente Secreto consiste en destruir la batería de misiles. Puedes hacer eso utilizando el tanque o las minas con temporizador. El tanque es la mejor opción. Apunta un poco hacia abajo, al techo de la torre del misil, en lugar de a la batería misma.

4. HUIR EN EL AVIÓN

Este objetivo da por finalizada la primera misión, independientemente del nivel de juego elegido. Cuando llegues al avión, dirígete hasta la puerta y pulsa el botón D. Entrarás automáticamente y escaparás volando.

Parte 1 Superficie (Surface)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE	Desactivar la antena de comunicaciones
2	AGENTE SECRETO	Conseguir la llave de la caja fuerte
3	AGENTE SECRETO	Robar los planos del edificio
4	AGENTE	Entrar en la base a través de la torre de ventilación

INSTRUCCIONES DE M

Podría ser una coincidencia que haya un nuevo jefe en la División de Armas Espaciales Soviéticas, tu viejo amigo el General Ourumov, o quizá no.
Entra en la base y descubre lo que está pasando. Además, nos encantaría poder disponer de los planos de la sección subterránea del edificio. Lo más probable es que no estén por ahí para que cualquiera se los pueda llevar, así que busca una caja fuerte, seguro que hay alguien por ahí a quien puedes pedirle prestada la llave.

ESCENARIO

Un satélite espía ha detectado un aumento en el nivel de actividad de un viejo observatorio, cerca de Severnaya (62.08n, 102.58e) en Rusia.
Otras fuentes han confirmado el envío de grandes cantidad de hardware de ordenador a ese lugar, así como la llegada de personal especializado.

OFICINA DE Q

He estado mirado las fotografías de reconocimiento y te aconsejo que no te acerques demasiado a la entrada principal del bunker que hay junto a la pista del helicóptero. Sin embargo, me parece haber visto una torre de ventilación cerca que sería el sitio ideal para entrar sin ser visto. Además, deberás desactivar la antena de comunicaciones; no hay ninguna razón por la que toda Rusia tenga que enterarse de tu visita.

LICENCIA PARA SER FRANCOTIRARDOR

Aunque no hay muchos enemigos y estos no están muy cerca, podrían causarte cantidad de daños incluso antes de que los vieras. Armados con rifles de francotirador pueden dispararte desde larga distancia. Lucha contra el fuego con fuego, manteniendo tu rifle de francotirador a mano. En la superficie, no hay muchos sitios donde poder esconderse de los francotiradores, así que ten cuidado y chequea frecuentemente la zona a través de tu mira telescópica.

MONEYPENNY

James, en Siberia hace mucho frío. A ver si te abrigas, y ten mucho cuidado con tus extremidades.

1. DESACTIVAR LAS ANTENAS DE COMUNICACIONES

Tu operación secreta no sería tal si las tropas pudieran utilizar su antena de comunicaciones para alertar a otros de la actividad del MI6. Corta sus enlaces con el exterior entrando en la torre y siguiendo las escaleras hasta la segunda puerta - dentro encontrarás el ordenador central que puedes desactivar pulsando el botón B. No destruyas el ordenador.

2. CONSEGUIR LA LLAVE DE LA CAJA FUERTE

Para explorar el bunker que aparece durante la segunda parte de tu misión, primero deberás robar los planos del edificio que están guardados en la caja fuerte. La llave de la caja fuerte también está guardada dentro de una caseta, y dos soldados montan guardia delante de su puerta. En lugar de atacarles directamente, lo que sería muy peligroso, dispara contra los guardias a través de las ventanas.

3. ROBAR LOS PLANOS DEL EDIFICIO

Una vez robada la llave de la caja fuerte de la caseta, dirígete hacia la caseta izquierda de la zona vallada. Dentro encontrarás la caja fuerte donde están escondidos los planos del bunker subterráneo.

4. ENTRAR EN LA BASE A TRAVES DE LA TORRE DE VENTILACIÓN

Entra en el bunker a través de la torre de ventilación en lugar de intentar entrar por la puerta que hay junto a la pista del helicóptero. La rejilla de entrada a los tubos de ventilación está encima de la torre y cuatro cerrojos impiden que se abra. Un disparo de tu KF7 puede romper un cerrojo, pero asegúrate que no hay francotiradores cerca porque los cuatro cerrojos te pueden tener entretenido un buen rato.

AGENTE SECRETO. Ponerlos en el hielo

Las casetas son perfectas para esconderse de las balas. Además, también puedes atraer a los soldados a su interior para quitártelos del medio, o luchar desde la puerta dando pasos laterales por detrás de las paredes de la caseta, como protección. En los edificios también hay enemigos, así que intenta lanzar una granada a una casa llena de enemigos para aniquilarlos.

Parte 2 Bunker (Bunker)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE SECRETO	Destruir todo el equipo de reconocimiento
2	AGENTE	Copiar la llave del GoldenEye y dejar la original
3	AGENTE 00	Conseguir que el personal active el ordenador
4	AGENTE 00	Descargar los datos del ordenador
5	AGENTE	Fotografiar la pantalla de vídeo principal

INSTRUCCIONES DE M

007, quiero que te infiltres en esta base y que descubras qué demonios está pasando ahí.
Las fotografías de satélite demuestran la existencia de una reciente excavación subterránea. Nos gustaría conocer su naturaleza exacta así como la extensión de sus trabajos. Dicho sea de paso, ésta es una operación secreta pero quizá tengas que neutralizar a los guardias de seguridad, así que intenta no ser demasiado obvio cuando lo hagas.

ESCENARIO

Un satélite espía ha detectado un aumento en el nivel de actividad de un viejo observatorio, cerca de Severnaya (62.08n, 102.58e) en Rusia. Otras fuentes han confirmado el envío de grandes cantidad de hardware de ordenador a ese lugar, así como la llegada de personal especializado.

OFICINA DE Q

007, en esta misión actuarás como un hacker de ordenadores. Sé que prefieres estar abriendo una botella de champagne en lugar de abrir códigos con contraseñas, por lo que me he tomado la libertad de construir un pequeño cachivache que hará todo el trabajo por ti. Si colocas el Ladrón de Datos sobre la unidad central, éste neutralizará cualquier medida de seguridad y descargará la información deseada.

MONEYPENNY

¿Debajo de tierra en Siberia, James? Algunos de nosotros no conseguimos llegar más allá de la Línea del Norte.

EL SILENCIO ES ORO

Antes de entrar en la segunda mitad del bunker, donde se encuentra la pantalla principal de vídeo, utiliza tu fiel PP7 con silenciador. Si utilizas el KF7, te descubrirán y terminarás luchando contra más guardias de los deseados. Para evitar un ataque por la espalda, consigue abrirte camino hacia la parte superior antes de dirigirte hacia la cámara.

1. DESTRUIR TODO EL EQUIPO DE RECONOCIMIENTO

Tan pronto como las cámaras de reconocimiento te vean, interminables oleadas de tropas vendrán a por ti. Para esconderte utiliza tu PP7 con silenciador para disparar contra las cámaras. En el caso de la primera cámara, dispara desde la ventana de la puerta de la primera habitación. Dispara contra la segunda cámara desde la esquina del pasillo. Agáchate junto a la puerta que hay al otro lado de la habitación del ordenador, y dispara a través de su ventana para deshacerte de la tercera cámara. En el caso de la cuarta cámara , dispara contra ella antes de subir las escaleras.

2. COPIAR LA LLAVE DEL GOLDENEYE Y DEJAR LA ORIGINAL

Temiendo por su seguridad, Boris, el programador, deja la llave GoldenEye en su estación de trabajo. Necesitarás la llave, pero sólo para hacer una copia. Recógela y activa tu Analizador de llaves. Cuando tengas un duplicado deja caer la llave GoldenEye original pulsando el botón Z.

AGENTE SECRETO. Soldados y más soldados

Si un guardia hace saltar una alarma o si te ven las cámaras de reconocimiento, la oleada de soldados de asalto no cesará nunca. Al principio de tu misión estarás delante de una puerta. Cuando la abras, el guardia de la izquierda intentará activar la alarma de la esquina izquierda de la parte trasera de la habitación mientras el otro guardia te dispara. Termina con los dos haciendo explosionar el ordenador.

3. CONSEGUIR QUE EL PERSONAL ACTIVE EL ORDENADOR

Antes de poder descargar los datos, deberás conseguir que Boris active el ordenador. No es tan invencible como él se cree, así que déshazte de los soldados del bunker o podría recibir una bala en uno de los tiroteos. Una vez neutralizada la zona, enfréntate a Boris y oblígale a llevarte a la sala de los ordenadores. El astuto programador intentará escapar de ti, pero si consigues llegar a la sala de los ordenadores con él, te dará acceso a la unidad central. Sin embargo, Boris no es de fiar y al acceder al ordenador ha alertado y enviado una fuerza de soldados a vuestro paradero. Estos hombres vestidos de negro están muy bien entrenados y son excelentes tiradores además de ir bien blindados, así que en cuanto descargues los datos, equípate con tu arma de disparo rápido.

4. DESCARGAR LOS DATOS DEL ORDENADOR

La habitación del ordenador del bunker, donde se encuentra la unidad central, está bien protegida por tres soldados. El ordenador incluye datos cruciales de gran valor para el MI6, así que intenta por todos los medios que ninguna bala destruya accidentalmente el terminal. Si estás en la puerta, deberías poder disparar por lo menos a dos de los guardias a través de su ventana. Cuando termines con los guardias podrás llevar a Boris Grishenko a su interior para que acceda al sistema. Una vez accedida la unidad central, utiliza el Ladrón de Datos de Q para descargar la información.

5. FOTOGRTAFIAR LA PANTALLA DE VIDEO PRINCIPAL

El personal del bunker ha estado siguiendo sus operaciones en la pantalla de vídeo principal, donde son registradas las actividades del GoldenEye. El MI6 necesita conocer todas las posiciones remotas, así que fotografía el mapa con tu microcámara. Cuando hagas la foto, asegúrate que estás lo bastante lejos como para que entre toda la pantalla en la fotografía.

Parte 1
Silo nº 4 de Lanzamiento
(Launch silo #4)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE 00	Colocar bombas en las salas de combustible
2	AGENTE	Fotografiar satélite
3	AGENTE SECRETO	Obtener datos de telemetría
4	AGENTE SECRETO	Recuperar los circuitos del satélite
5	AGENTE	Reducir las bajas de científicos

INSTRUCCIONES DE M

Entra en el silo y averigua qué está siendo lanzado al espacio; si son satélites, recupera sus circuitos de control y sabotea los lanzamientos. Estás autorizado a destruir la base si es necesario.
Este es un asunto de seguridad internacional, 007. Puedes eliminar a todo el personal militar.

ESCENARIO

El MI6 está muy preocupado por una serie de imprevistas pruebas de lanzamiento desde un silo de misiles en Kirghizstan, y cree que en realidad están siendo utilizadas para camuflar el lanzamiento de los satélites GoldenEye. Los informes de inteligencia sugieren que esta operación puede no estar bajo control del anterior gobierno soviético en la zona.

OFICINA DE Q

El plano del silo de misiles indica que unas cuantas cargas explosivas bien colocadas destruirían todo el complejo - concéntrate en las salas de combustible (H4, C3, K2 y A1). 007, recuerda manejar los explosivos con temporizador con mucho respeto - ya sabes lo que le pasó a 004 en Beirut. ¡Ah! y tráeme una foto del satélite, ¡buen chico!

MONEYPENNY

Sales para Bishkek a las 18:00 horas.
James, imagínate esas románticas noches en la estepa. Tumbado debajo de las estrellas, con la luz de las hogueras brillando por las colinas - parece el cielo. Y cuando estés entre los brazos de alguna oscura dama, piensa un poco en mí, atrapada aquí detrás de mi escritorio en un Londres lluvioso.

1. COLOCAR LAS BOMBAS EN LAS SALAS DE COMBUSTIBLE

Coloca inteligentemente tus explosivos plásticos porque tan sólo llevas 8 cargas. Las cuatro primeras habitaciones del complejo tienen una pared marcada con una calavera. Para destruir el silo de misiles, coloca tus explosivos plásticos en estas paredes.

2. FOTOGRAFIAR EL SATÉLITE

El MI6 no sabe a ciencia cierta lo que han estado lanzando los científicos del silo de misiles. La Agencia sospecha que el silo está relacionado con el GoldenEye, así que despeja cualquier duda fotografiando el satélite con tu microcámara.

3. OBTENER DATOS DE TELEMETRÍA

Los científicos han estado monitorizando los lanzamientos de sus satélites y reuniendo datos telemétricos cruciales en una cinta DAT. Si te acercas al científico situado a la derecha de la entrada, éste te dará la cinta.

CUENTA ATRAS A 00

Mientras que el nivel de operaciones de Agente no tiene límites de tiempo, los Agentes Secretos deben completar sus misiones en menos de 7 minutos y medio, y los Agentes 00 tienen que completar sus misiones en menos de 8 minutos y medio. Para ahorrar tiempo, aniquila eficazmente a los soldados disparando contra los ordenadores que pueda haber cerca de ellos, pero sin herir a los científicos.

OIDOS LOS DISPAROS

Como los soldados vendrán corriendo en cuanto escuchen los disparos de tu rifle KF7, utilízalo solamente para disparar contra zonas fuertemente protegidas como la tercera planta del Silo Y, la cuarta planta del Silo Z, y toda la quinta planta. En las otras zonas, sobre todo en las salas de combustible, tendrás que merodear por ahí con tu PP7 con silenciador.

4. RECUPERAR LOS CIRCUITOS DEL SATÉLITE

Para alinear en órbita los satélites armados, deberán ser instalados los circuitos de control del Silo. El personal ha dejado varias placas de circuitos en las salas de combustible. Roba los circuitos para inutilizar los satélites. Todo por Inglaterra.

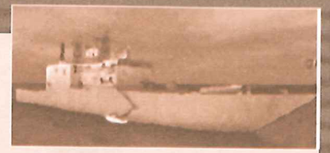
5. REDUCIR LAS BAJAS DE CIENTÍFICOS

Aunque tengas una licencia para matar, disparar contra un científico sería una baja civil inaceptable. Si matas a tres científicos, perderás la misión. Recuerda que representas a la corona.

Parte 1 La Fragata (Frigate)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE	Rescatar a los rehenes
2	AGENTE SECRETO	Desarmar la bomba del puente
3	AGENTE SECRETO	Desarmar la bomba de la sala del motor
4	AGENTE	Colocar el dispositivo de seguimiento en el helicóptero



INSTRUCCIONES DE M

Ésta es la mejor oportunidad que hemos tenido en años de acabar con Janus. Los franceses están dispuestos a cooperar con nosotros en el escenario del secuestro. Necesitamos que coloques un dispositivo de seguimiento en el Pirata para que podamos seguir sus movimientos después de que Janus lo robe.
007, esto debe ser llevado con mucha delicadeza. Si la prensa lo descubriera, sería muy bochornoso.

ESCENARIO

Una demostración del helicóptero 'invisible', Pirata, ha sido imprevistamente pospuesta. Fuentes oficiales insisten en que todo va bien, pero extraoficialmente han pedido al MI6 que les ayude a solucionar una delicada situación de rehenes a bordo de la fragata La Fayette. Parece que el sindicato del crimen de Janus no permitirá que nada ni nadie les impida apoderarse del helicóptero.

MONEYPENNY

Xenia Onatopp, una de las principales operarias de Janus, podría estar a bordo del La Fayette.
James, dicen que tiene unos muslos de acero. Ten cuidado no vayas a caer en sus zarpas.

OFICINA DE Q

Los franceses nos han proporcionado amablemente todos los detalles técnicos del Pirata, así que he podido convertir este dispositivo de seguimiento en una bichito muy inteligente y muy pequeñito. No es detectable y bloqueará todas las órdenes de disparo de las armas. Janus también amenaza con hacer estallar el barco. Lo más probable es que hayan colocado explosivos en el puente y en la sala del motor. Ten mucho cuidado, 007, y asegúrate de utilizar correctamente el desactivador de bombas.

CAMINA SILENCIOSAMENTE, PERO LLEVA UNA GRAN ARMA

En el exterior del barco no habrá nadie cuando lo abordes, pero el interior del barco estará lleno de operarios de Janus fuertemente armados. Elige la D5K con silenciador. Aunque tiene menos potencia que las Phantoms que utilizan tus adversarios, es precisa y seguro que llama menos la atención. ¡No querrás encontrarte en mitad de un tiroteo en un pequeño espacio!

1. RESCATAR LOS REHENES

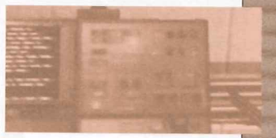
Tienes que salvar a cinco de los seis rehenes para tener éxito en el nivel Agente 00. El rescate más difícil se producirá en la sala de comunicaciones de la cubierta del puente. Te recomendamos que te acerques desde las escotillas de estribor. Si vienes de ese lado, tendrás una mejor vista de los guardias que tienen a los rehenes. Quédate fuera de la primera habitación hasta que se despeje, después da un paso y gira a la derecha para ver al siguiente guardia y su rehén.

AGENTE. Crisis de rehenes

Cada rehén tiene su correspondiente guardia apuntándole. Si disparas a ese guardia, los otros enemigos de la habitación intentarán dispararte a ti, no al rehén. Si recibes el mensaje de 'irehén liberado!' mientras merodeas por el barco, significa que un guardia ha soltado a su rehén y te está buscando.

3. DESARMAR LA BOMBA DE LA SALA DEL MOTOR

La bomba está en la consola de control del motor, en la pasarela de arriba. Entra a través de la escotilla que está más cerca de la consola. Dispara a los dos guardias de la pasarela y a cualquier otro que llegue corriendo. Desactiva la bomba, colócate junto a la consola y elimina al guardia de abajo que tiene al rehén. Para agacharte y utilizar el cursor de apuntar al mismo tiempo, pulsa simultáneamente el botón R y el botón C de la parte inferior.



2. DESARMAR LA BOMBA DEL PUENTE

Aunque desarmar la bomba del puente con tu desactivador electrónico sea algo fácil, llegar hasta ahí sin que ningún rehén sea disparado o asesinado podría ser más complicado. Acércate al puente por el interior del barco. Hay tres enemigos en el puente, y la escotilla izquierda te dará la mejor línea de mira al adversario que está custodiando al rehén. Dispárale primero, y cuando el rehén quede libre utiliza el desactivador con la bomba. Está conectada a la consola principal de la parte izquierda de la habitación.

MEJOR QUE NO TE OIGAN

Sé muy consciente de los sonidos que te rodean. Si escuchas el sonido metálico de una escotilla pero no ves a nadie, puede que un guardia te haya visto y haya salido corriendo a alertar a sus camaradas. Si estás justo al lado de una zona donde hay un rehén secuestrado, existe la remota posibilidad de que al rehén le disparen incluso antes de que entres en la habitación.

4. COLOCAR EL DISPOSITIVO DE SEGURIDAD EN EL HELICOPTERO

Este es el objetivo más fácil y el que quizá quieras completar primero. Tras tu lanzamiento avanza por las escotillas de estribor. Salta a la pista del helicóptero y coloca el dispositivo. Después entra al barco a través del hangar. En el pasillo verás a los hombres de Janus de espaldas, dándote la ventaja del factor sorpresa.

Parte 1 Superficie (Surface)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE 00	Destruir todo el equipo de reconocimiento
2	AGENTE	Destruir el enlace de comunicaciones con el bunker
3	AGENTE SECRETO	Desactivar el avión de apoyo Spetznaz
4	AGENTE	Entrar en el bunker

INSTRUCCIONES DE M

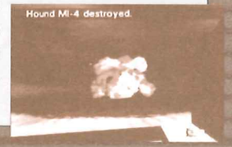
007, deberías recordar este lugar. Necesitamos cualquier prueba de la presencia de Janus ahí, y rápido. Neutraliza el helicóptero de tropas para que nada pueda ser eliminado del escenario, y destruye sus cámaras de reconocimiento.
Se supone que éste es un trabajo secreto, Bond. Descubre quienes eran sus contactos - la forma más macabra de hacerlo sería consultando su lista de bajas. Pero por supuesto, primero deberías saber quién estaba ahí.

ESCENARIO

El helicóptero Pirata fue seguido hasta Severnaya, donde un satélite Keyhole-1 ELINT registró un breve tiroteo. Cuando se fue el Pirata, el mismo satélite observó que se estaba preparando un helicóptero de tropas en un campamento de Spetznaz, a unas 200 millas al sur.
La única forma de llevarte hasta ahí rápidamente es con un avión espía, y las Fuerzas Especiales Soviéticas llegarán antes que tú.

OFICINA DE Q

Pues bien, he alterado una mina estándar para que pueda ser utilizada con un detonador de 10 segundos. Sólo hay una, así que no juegues con ella. Con ella deberías ser capaz de destruir el helicóptero. Además, este rifle y mira de francotirador te ayudarán a neutralizar las cámaras, y como ésta es una operación secreta, he puesto un silenciador en tu pistola. ¿Contento? ¿No? Pues, eso es todo lo que tengo.



MONEYPENNY

James, ¿te acuerdas de ese dicho? ¿'No vuelvas nunca'?

INVISIBILIDAD

Las palabras más importantes de esta operación son la velocidad y la invisibilidad. Sigue moviéndote y utiliza tu PP7. Además, puede que andes un poco corto de munición, pero de esa forma evitarás más confrontaciones. Los rusos tienen refuerzos ilimitados, y si te quedas ahí disparando, sería sólo una cuestión de tiempo el que te mataran.

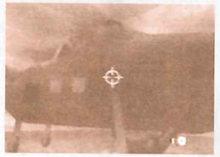
1. DESTRUIR TODO EL EQUIPO DE RECONOCIMIENTO

Hay cuatro cámaras de reconocimiento que deberían ser destruidas. Una está en la misma caseta que la llave de la sala de comunicaciones. Otra está por encima de la pasarela que hay debajo de la antena del satélite (mira hacia arriba cuando dobles la esquina para ir a la sala de comunicaciones), y dos están en los edificios de la parte sur del complejo. Intenta dispararlas desde lejos o aproximarte a ellas desde atrás.

Normalmente, la cámara de reconocimiento del laboratorio es la que cuesta más de ver. Para evitar ser visto por la zona de las casetas de la parte este, acércate a la cámara desde el norte y dispara a través de la verja. Para destruir la cámara del bunker, da la vuelta por los lados norte y este del edificio. Ten en cuenta que aunque las cámaras no estén funcionando, las patrullas de seguridad te seguirán.

3. EL AVIÓN DE APOYO SPETZNAZ

Ésta debería ser tu penúltima tarea. Sin el helicóptero, el Spetznaz no podrá llevarse ninguna de las pruebas de aquí. Coloca la mina y después protégete de la explosión.



Confirma que recibes el mensaje que dice que el objetivo ha sido completado antes de entrar en el bunker para finalizar tu misión. A veces, este mensaje tardará unos cuantos segundos en aparecer después de la explosión.

VIVIR AL LÍMITE

Cuando recuperes la llave de la sala de comunicaciones, vete al observatorio (las patrullas de seguridad serán mejores) y después a las casetas del perímetro sureste. Quédate en el borde del mapa siempre que puedas para evitar las emboscadas - por lo menos vendrán solamente de un lado.

2. DESTRUIR EL ENLACE DE COMUNICACIONES CON EL BUNKER

En tu última visita a Severnaya tan sólo tuviste que apagar el enlace de comunicaciones. Esta vez tendrás que destrozarlo. Si tocas la consola, aparecerá un técnico 'on-line' y te localizará. Éste alertará a las fuerzas especiales y fracasarás en tu misión.

4. ACCEDER AL BUNKER

Como ya dijimos, deberás destruir el helicóptero antes de entrar en el bunker para completar la misión. La entrada cubierta es en realidad un buen sitio donde esconderse mientras esperas a que explosione la mina. Está lo bastante lejos como para evitar la acción de la explosión, y los enemigos deberán colocarse delante de ti para poder dispararte. Asegúrate que matas a todos tus adversarios antes de dar la vuelta y entrar en el bunker. Entonces serás capturado automáticamente.

Parte 2 Bunker

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE SECRETO	Comparar las listas de personal / bajas
2	AGENTE	Recuperar la cinta de CCTV
3	AGENTE SECRETO	Desactivar todas las cámaras de seguridad
4	AGENTE 00	Recuperar el manual de ordenadores del GoldenEye
5	AGENTE	Escapar con Natalya

INSTRUCCIONES DE M

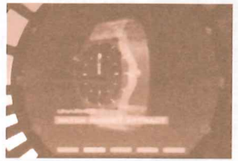
¡Increíble, 007! Como se sepa esto seremos el hazmerreír de toda la comunidad internacional.
Tan pronto como regreses - si vuelves - evaluaré tu actuación. Sólo completando los objetivos tendrás esperanzas de dejar intacta tu ya dudosa carrera.

ESCENARIO

Escapar es tu primera prioridad. Busca las listas de personal y bajas, y la cinta CCTV de tu captura. Si hay testigos, intenta localizarlos.

OFICINA DE Q

Tendrás tu inteligencia y no mucho más, 007. No te seré de mucha ayuda aquí, Bond. Sin embargo, quizá consigas localizar tu equipo cuando escapes de la celda. Me llevo mucho tiempo reunir esas cosas.



MONEYPENNY

¿Atrapado por un Spetznaz, James? ¡Eso duele!

TÓMALO CON CALMA

Tómatelo con calma
Si juegas como Agente Secreto o Agente 00, disparar por todos lados tan sólo te llevará a un funeral temprano. Avanza silenciosamente y busca aquellos sitios que puedan ser fácilmente defendidos, como pequeñas habitaciones o huecos. Si te persiguen cantidad de guardias, retrocede a uno de esos lugares hasta que las cosas se tranquilicen. También puedes intentar engañar a los guardias y planear tus emboscadas en esos escondrijos.

1. COMPARAR LAS LISTAS DE PERSONAL/BAJAS

La lista de bajas suele estar por aquí, en manos de alguno de los guardias. Sin embargo, si ese guardia en particular se moviera, tendrías que ir a buscarlo. Todos los guardias del bunker parecen especialmente buenos en localizar tu actual o anterior posición conocida.

LUCHAR DESTRÁS DE LOS BARROTES

Tu celda es un lugar muy fácil de defender. Los barrotes te protegerán de la mayoría de las armas del enemigo (salvo del Klobb) y tú podrás disparar fácilmente a través de sus barrotes. En el nivel principal ten cuidado con las armas automáticas de la zona este. Cuidado con las esquinas y llévate las armas antes de que te vean. Los guardias escucharán las explosiones e intentarán localizarte.

4. RECUPERAR EL MANUAL DE OPERACIONES DEL GOLDENEYE

El manual del GoldenEye está bien guardado en esta caja fuerte y necesitarás dos llaves para abrirla. Encontrarás la llave número 1 de la caja fuerte en esta habitación. La otra llave de la caja fuerte, la llave número 2, está en la sala de los ordenadores del nivel principal. El guardia que hay al fondo de la habitación, justo delante de la puerta, suele tenerla. Colócate en la puerta y dispárale a través de la ventana que hay a la izquierda.

2. RECUPERAR LA CINTA CCTV

La cinta CCTV es la única prueba real de tu visita, pero tendrás que evitar todas las cámaras de reconocimiento para conseguirla. La cámara que hay cerca de la escalera sur es la más problemática. Si subes por la escalera norte, puede que tengas problemas en disparar a la cámara antes de que ésta te vea, aunque utilices el rifle KF7 equipado con mira telescópica. La mejor apuesta sería subir por la escalera noreste y acercarte a la cámara desde un lado. Estarás más cerca y si te agachas será más difícil que te vea.

3. DESACTIVAR TODAS LAS CAMARAS DE SEGURIDAD

La mayoría de las cámaras de seguridad están en el nivel principal . Puedes disparar a la cámara de la sala de ordenadores a través de la ventana de la puerta. Para disparar a la cámara que hay al otro lado del pasillo, colócate en el pasillo, a un paso o dos de distancia de la puerta, agáchate y mira hacia arriba. Cuando esa cámara haya sido neutralizada, entra en la sala y camina hacia la izquierda hasta el siguiente pasillo. Abre la puerta, da un paso hacia delante y mira hacia arriba.

5. ESCAPAR CON NATALYA

Cuando Natalya esté libre, te seguirá adonde vayas. Normalmente los guardias la ignorarán, pero siempre podría resultar herida en un tiroteo. Para evitar accidentes, no la liberes hasta que todos los demás objetivos hayan sido completados. Llévala a la sala principal de control, cerca de la salida. ¡Ella descubrirá que el GoldenEye está apuntado directamente a Severnaya! Y a partir de ese momento, tendréis 1 minuto para escapar.

Parte 1 El Parque de las Estatuas (Statue Park)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE	Contactar con Valentín
2	AGENTE	Enfrentarse y desenmascarar a Janus
3	AGENTE	Localizar el helicóptero Pirata
4	AGENTE	Rescatar a Natalya
5	AGENTE	Localizar la caja negra

INSTRUCCIONES DE M

La situación es crítica, 007. Janus sabe que vamos tras él y nos lleva ventaja. Así que esta vez vamos a saltarnos los canales normales. He organizado un encuentro con un ex agente del KGB, Valentín Zukovsky, en el Parque de las Estatuas de San Petersburgo. Zukovsky afirma que puede concertarnos una entrevista con Janus. Aparentemente, el jefe de Janus quiere verte en persona. Francamente, no me gusta nada todo este asunto pero es lo único que tenemos.

ESCENARIO

Tras el incidente de Severnaya, el MI6 ha perdido la pista del helicóptero Pirata. Presumiblemente, el dispositivo de seguimiento ha sido localizado y destruido. Natalya Simonova, que regresó a San Petersburgo desoyendo nuestros consejos, ha desaparecido. Podemos suponer que ha sido secuestrada por el Sindicato de Janus en un último intento por ocultar su rastro.

MONEYPENNY

¡Mmm, una dama en peligro! Ten mucho cuidado con ese helicóptero, James.

OFICINA DE Q

Ningún trasto esta vez, viejo amigo.

TÓMALO CON CALMA

El Parque de las Estatuas es el cementerio de San Petersburgo para los monumentos caídos de la Unión Soviética. Además, el parque es un lugar peligroso durante el día y sólo los tontos y los intrépidos se atreverían a entrar en él por la noche. Aumenta tus probabilidades de éxito moviéndote por debajo de los mármoles rotos.

1. CONTACTAR CON VALENTÍN

Valentín Zukovsky, anterior enemigo del MI6, se hizo traficante de armas e información cuando el KGB original se disolvió tras la caída de la Unión Soviética. Zukovsky dice conocer a Janus, y por eso M. ha concertado un encuentro entre 007 y Valentín, con la esperanza de encontrar el helicóptero Pirata perdido. Lo único que no le gusta de este asunto es que Janus parece estar tan deseoso de conocer a 007 como el MI6 lo está de recuperar el helicóptero. Tienes que encontrarte con Valentín en el contenedor de carga y escuchar lo que tiene que decirte.

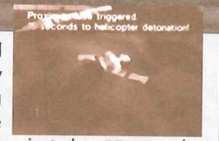
2. ENFRENTARSE Y DESENMASCARAR A JANUS

El encuentro concertado por Valentín con Janus es una situación tensa y algo delicada. El inteligente líder del sindicato anulará el encuentro si apareces con algo más que tus vacías manos. Además, es tan paranoico que cancelará el encuentro si intentas acercarte a él mientras te habla. Guarda las distancias y escucha a Janus. Es imposible atraparle, pero podrás utilizar la estatua de Lenin como cobertura cuando termine el encuentro y ordene a sus hombres que acaben contigo.

3. LOCALIZAR EL HELICÓPTERO PIRATA

Janus aterrizó con el helicóptero Pirata en la entrada principal del Parque de las Estatuas, antes de su encuentro contigo en la estatua de Lenin. Éste es el mismo lugar donde empezaste la etapa. Si recuerdas el camino que te llevó hasta Janus, no tendrás ningún problema en volver a localizarlo, a no ser que decidas aniquilar a los operarios del Sindicato durante el camino. Recuerda que los enemigos de este nivel son interminables. No malgastes tu tiempo con ellos.

4. RESCATAR A NATALYA



Natalya yace inconsciente al lado del helicóptero Pirata, y justo por encima de su cabeza hay una mina de proximidad con un detonador ajustado a 15 segundos. Esta mina se activará automáticamente, independientemente de la forma en que te acerques al helicóptero, y además, no tienes ningún desactivador de bombas en tu inventario. La única solución es despertar a Natalya y convencerla de que se aleje del helicóptero antes de que explosione la mina de proximidad.

5. ENCONTRAR LA CAJA NEGRA

Construida para sobrevivir a los choques más duros, la caja negra del helicóptero permanecerá intacta después de que los explosivos de Janus iluminen el cielo nocturno. El único problema está en que la fuerza de la explosión lanzará la caja negra por la cuesta y de vuelta al parque. No importa el número de veces que juegues, jamás encontrarás la caja negra en el mismo sitio dos veces. Además, el juego te avisará si te alejas demasiado.

AGENTE 00

Los tiradores de élite de Janus.
Las tropas de Janus empezarán a invadir el parque en cuanto tu encuentro con su jefe empiece a ir mal. Tu mejor estrategia sería retroceder rápidamente de vuelta al helicóptero y a Natalya. Sin embargo, un grupo de tiradores de élite de Janus te estarán esperando cuando regreses para recoger la caja negra. Estos adversarios llevan un blindaje corporal reforzado. Intenta robar una de sus escopetas automáticas y utiliza sus propias armas contra ellos.

Parte 2 Archivos Militares (Military Archives)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE	Escapar de la sala del interrogatorio
2	AGENTE	Encontrar a Natalya
3	AGENTE SECRETO	Recuperar la caja negra del helicóptero
4	AGENTE	Escapar con Natalya

INSTRUCCIONES DE M

¿Otra vez? ¿Capturado otra vez? Espero que puedas justificar tu actuación, 007, porque ningún abogado de la Tierra aceptaría el caso.
Tu única oportunidad es la de hablar directamente con el Ministro de Defensa Mishkin. Es un hombre razonable para ser un miembro del Politburo.
El fracaso no es posible, Bond.

ESCENARIO

Tras ser capturado por los rusos, Bond deberá escapar de su prisión militar.

OFICINA DE Q

De ti depende salir de ésta, 007. No puedo estar siempre llevándote de la mano. Dicho sea de paso, consigue esa caja negra para mí. ¿Lo harás? Gracias.

MONEYPENNY

¿Otra vez lleno de moratones, James? Ahora sabrás lo que significa estar atrapado detrás de un escritorio, y yo me voy al teatro esta noche con un caballero. ¡Como cambian los tiempos!

UN LABERINTO DE LOCURA

Aunque hayas pasado por esto una docena de veces, los archivos militares pueden ser un confuso laberinto, en especial entre el humo y la acción del combate. Hasta que lo hayas memorizado, busca una esquina oscura y embosca a tus adversarios uno a uno.

1. ESCAPAR DE LA SALA DE INTERROGATORIOS

Tienes varias opciones para poder escapar. La más práctica es activar tu imán del reloj para que puedas recoger tu pistola y munición al mismo tiempo y neutralizar a tus interrogadores, pero los disparos atraerían a otros guardias a la habitación. Si eres lo bastante rápido, podrías eliminar a los interrogadores con tus simples puños antes de que puedan ni reaccionar. Si no disparas tu pistola, los guardias del pasillo no sabrán que estás libre hasta que los tengas en tu punto de mira.

EL DEPARTAMENTO DE REGISTROS

Comparado con la etapa del Interrogatorio, el Departamento de Registros de los Archivos Militares apenas está protegido por un puñado de aburridos centinelas. Las innumerables estanterías y las numerosas esquinas oscuras son estupendas para esconderse de las tropas de Ourumov y de los oficiales de inteligencia con sus abrigos de lana.

3. RFECUPERAR LA CAJA NEGRA DEL HELICÓPTERO

La orden de ejecución del General Ourumov es una violación directa a la nueva política del Politburo en materia de espías. El ministro de defensa Mishkin te espera en el sótano para hablar contigo sobre Ourumov y sobre la caja negra del helicóptero. Si lo haces bien, Mishkin te dará la llave de la caja fuerte donde está la caja negra. No des la espalda a la puerta.

2. ENCONTRAR A NATALYA

Los interrogadores están apuntando a Natalya, y no son como los terroristas de la fragata que dispararán primero contra ti en lugar de contra ella. Desgraciadamente, estos oficiales son lo bastante inteligentes como para ponerse detrás de Natalya y utilizarla como escudo humano. No le harán daño, pero si no tienes cuidado, serás tú quien los sufra. Utiliza tus puntos de mira para apuntar a cada uno de los interrogadores, y vigila tu espalda. El ruido del tiroteo atraerá a otros guardias que acuden para ayudar a sus compañeros. Aparte de su horrible experiencia en Severnaya, Natalya no te conoce lo bastante como para confiarte su vida. Ella seguirá sus propios instintos y huirá si se encuentra en mitad de un tiroteo. Si Natalya dice que está asustada, huirá a otra zona del complejo. Los soldados no dispararán contra ella porque saben que tú eres el que tiene la licencia para matar. Si pierdes a Natalya, intenta buscarla.

4. ESCAPAR CON NATALYA

Rompe los cristales y salta por cualquiera de las tres ventanas de la biblioteca, para escapar de los Archivos Militares. Natalya te seguirá si no te ha dicho que está asustada por los disparos. Si Natalya está asustada, tendrás que ir a buscarla a los archivos y pedirle que te siga. La misión sería un completo fracaso si saltas de la ventana sin tener a Natalya justo detrás de ti.

AGENTE SECRETO

No lo estropees
El Ministro Mishkin ha elegido un peligroso lugar para su encuentro. Te está esperando en una habitación llena de explosivos. Unas cuantas balas perdidas podrían destruirlo todo excepto la caja fuerte de la esquina. No pongas el dedo en el gatillo hasta que tengas la llave de la caja fuerte. Cuando se vaya Mishkin podrás utilizar esta habitación como una trampa. Engaña a los guardias de Ourumov y consigue que entren en la habitación. Dispara entonces contra las cajas de explosivos antes de que se den cuenta que han cometido su último error.

Parte 3 Las Calles (Streets)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE	Contactar con Valentín
2	AGENTE	Perseguir a Ourumov y a Natalya
3	AGENTE	Reducir las bajas de civiles

INSTRUCCIONES DE M

¡Persíguelos, 007! No podemos perderles la pista ahora, y lo más probable es que te lleven directamente a Trevelyan. Pero ten cuidado porque cualquier muerte de un civil en las calles de San Petersburgo podría suponer un desagradable incidente internacional.
Creemos que Valentín Zukovsky sigue estando en la zona, y que quizá pueda ayudarte.

ESCENARIO

Tras escapar del interrogatorio de la KGB en los Archivos Militares, Natalya ha vuelto a ser capturada por el general Ourumov y es llevada en coche a la base de operaciones de Janus en San Petersburgo.

OFICINA DE Q

Ningún cachivache esta vez, 007. Pero deberías estar buscando cualquier tipo de aparato que hayan dejado los rusos por ahí, como las llaves de arranque y ese tipo de vehículos, viejo amigo.

MONEYPENNY

No creo que ella valga la pena, James.
¿No crees que deberías buscar a una mujer más fiable más cerca de casa?

DOS FORMAS DE PERSECUCIÓN

San Petersburgo es un laberinto donde todo sucede muy rápido, una ciudad plagada de soldados de Ourumov. La clave para completar tu misión consiste en no malgastar tu precioso tiempo en luchar contra el enemigo. Puedes completar esta misión utilizando el tanque o corriendo.

2. PERSEGUIR A OURUMOV Y NATALYA

Cualquier buen aficionado a Bond recordará la famosa persecución del tanque por las calles de San Petersburgo de la película del GoldenEye. Puedes perseguir a Ourumov subiendo al tanque casi al principio de la etapa o corriendo por las calles. Si recuerdas dónde girar no te perderás. Tienes que completar el circuito antes de que se acabe el tiempo, o el General Ourumov se escapará.

1. CONTACTO CON VALENTÍN

Valentín está esperando a Bond en una bocacalle que hay cerca de los archivos. Hablar con él te dará seis minutos para completar la misión en lugar de sólo tres, y te ayudará a cumplir con tus objetivos. A Valentín le llevará un tiempo hablar con sus socios, así que es importante que hables con él mientras todavía te queden 50 segundos por lo menos en el reloj.

3. REDUCIR LAS BAJAS DE CIVILES

Con tantas explosiones y tiroteos, los asustados ciudadanos de San Petersburgo correrán totalmente aterrorizados, abandonando hasta sus coches en mitad de las calles de la ciudad. La última vez que experimentaron algo así fue durante la II Guerra Mundial. Haz todo lo posible por no herir a los peatones, sobre todo si estás conduciendo el tanque. Diez bajas de civiles darán por finalizada la persecución, aunque los civiles hayan sido heridos accidentalmente por los guardias o centinelas que están intentando detenerte.

Parte 4 El Depósito de Trenes (Depot)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE 00	Destruir el cargamento de armas ilegales
2	AGENTE SECRETO	Destruir la red de ordenadores
3	AGENTE SECRETO	Conseguir la llave de la caja fuerte
4	AGENTE SECRETO	Recuperar los planos del helicóptero
5	AGENTE	Localizar el tren de Trevelyan

INSTRUCCIONES DE M

¡Vaya nido de víboras, 007! Haz todo lo posible por acabar con las operaciones de Janus. Nosotros estamos particularmente interesados en la posibilidad de que pudieras recuperar sus planos de una versión modificada del helicóptero invisible; parece que están pensando en empezar a producirlo. También creemos que Ourumov ha llevado a Natalya al tren de misiles convertido de Trevelyan, estacionado en el depósito. Deberás estar en ese tren cuando salga.

ESCENARIO

La base de operaciones de Janus en San Petersburgo se encuentra en un viejo depósito de trenes militar no utilizado. Desde aquí, el sindicato del crimen coordina sus operaciones de tráfico de armas, terrorismo internacional y extorsión.

MONEYPENNY

No pierdas el tren, James.

OFICINA DE Q

007, Janus tienen una red bastante sofisticada de ordenadores escondida en alguna parte del depósito. Sé un buen chico y apágalos. ¡Ah! y no olvides hacer explosionar el cargamento de armas de Janus - cuanto siento no poder estar ahí para disfrutar de los fuegos artificiales.

REBAJAS DE BLINDAJE PERSONAL

El abandonado depósito militar de San Petersburgo incluye más blindaje personal para los Agentes y Agentes Secretos que ninguna otra parte del juego. Pero las tropas de élite de Janus que protegen la instalación te harán pagar caro ese lujo. Caerás en continuas emboscadas al doblar cada oscura esquina mientras avanzas ciegamente a través de tus objetivos. Anota el blindaje personal que has recogido para no malgastar tu tiempo visitando los mismos lugares dos veces.

1. DESTRUIR EL CARGAMENTO DE ARMAS ILEGALES

El cargamento de armas ilegales está metido en cajas de madera cerradas con llave en la mitad del almacén. Recoge el lanzador de misiles, las minas de proximidad y otras armas y destruye las cajas. Para ahorrar munición dispara contra las cajas del medio y deja que la explosión resultante consuma las cajas que le rodean. Tu objetivo quedará completado una vez que todas las cajas hayan sido destruidas.

LOS GUARDIANES ERRANTES

En la segunda mitad del depósito hay muy pocos guardias que permanezcan quietos, y la mayoría de ellos patrullan activamente por los oscuros rincones de los edificios. Pasa el menor tiempo posible cambiando de ruta, destruyendo la red de ordenadores de Janus antes de eliminar el cargamento de armas ilegales.

4. RECUPERAR LOS PLANOS DEL HELICOPTERO

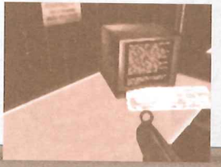
Utiliza la llave de la caja fuerte que encontraste en la sala de los ordenadores para abrir la caja fuerte de la segunda planta de la oficina del depósito de trenes. Si has sido lo bastante listo como para colocar minas de proximidad a tu paso, asegúrate que no colocas ninguna en la puerta de la oficina o resultarás dañado por la explosión de tu propia trampa. Verifica dos veces los objetivos completados en tu reloj antes de intentar abordar el tren.

2. DESTRUIR LA RED DE ORDENADORES

Un arma-androide protege la red de ordenadores de Janus. Para destruir el arma-androide echa un vistazo por la esquina izquierda de la pila de cajas hasta que estés a punto de ver la mitad del androide. El arma-androide no podrá verte y no podrá contraatacar tus disparos. Destruye la unidad central de los ordenadores y el mapa electrónico para completar la misión, pero no salgas hasta que localices la llave de la caja fuerte.

3. CONSEGUIR LA LLAVE DE LA CAJA FUERTE

La llave de la caja fuerte se encuentra en uno de los escritorios que hay cerca de la pantalla del mapa electrónico de la sala de ordenadores. La diminuta llave de latón está junto al teclado del ordenador. Si has tenido un agitado encuentro con los guardias de la sala de ordenadores, lo más probable es que la llave esté en el suelo. Búscala caminando por los escritorios de la primera fila hasta que aparezca un mensaje diciéndote que ya has recogido la llave.



5. LOCALIZAR EL TREN DE TREVELYAN

Para llegar al tren de Trevelyan deberás entrar en la oficina del depósito, subir la escalera, entrar en el almacén y abrir la puerta del compartimento de carga. Este tren transportaba misiles durante la Guerra Fría así que no esperes ni ventanas ni ningún vagón restaurante. Entra al tren abriendo las puertas correderas marcadas con rayas amarillas y negras. Puedes deshacerte de los guardias tú mismo, o saltar al interior del tren y ver cómo la animación lo hace por ti.

Parte 5 El Tren (Train)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE	Destruir los dispositivos de frenado
2	AGENTE	Rescatar a Natalya
3	AGENTE SECRETO	Localizar la base secreta de Janus
4	AGENTE 00	Decodificar la contraseña de Boris
5	AGENTE	Escapar a un lugar seguro

INSTRUCCIONES DE M

Hemos perdido a expertos agentes cuando hay rehenes por medio. No pierdas los nervios, 007, y no te distraigas con viejas historias.

ESCENARIO

El líder de Janus, Alec Trevelyan, tiene a Natalya como rehén en su tren blindado.

MONEYPENNY

¿Esa chica otra vez, James?

OFICINA DE Q

¡Es un tren, 007! Destruye los dispositivos de frenado de todos los vagones y los sistemas de emergencia del tren lo detendrán.

ENTRENAMIENTO

En el nivel Agente podrías hacer de Rambo por los vagones sin sufrir demasiados daños. Pero el nivel Agente 00 es otra historia. En el primer vagón, dispara primero al guardia del extremo derecho y después ábrete camino a través de las cajas de madera hasta que veas un poquito del guardia de la izquierda. Avanza sigilosamente un poco más hasta que aparezca el segundo guardia. Cada vez que veas una pequeña parte de un guardia, utiliza tu punto de mira para no fallar tu disparo.
Hay varios guardias encerrados en las cabinas del tren que no aparecerán hasta que los pases. Si sabes que están ahí, puedes esperar a que salgan y dispararles.

1. DESTRUIR LOS DISPOSITIVOS DE FRENADO

Cada uno de los seis vagones del tren tiene un dispositivo de frenado que debe ser destruido para que el tren se detenga. Tras derrotar a los guardias de cada vagón, dispara contra el dispositivo de frenado hasta que explosione. En algunos casos, como al final de primer y segundo vagón, deberás derrotar a los guardias del vagón adyacente antes de poder destruir las unidades de frenado.

AGENTE. EN LA CAJA Y LA PARED

Puedes esconderte detrás de las cajas de madera sólo mientras no te vean, o si sólo te ve el enemigo contra el que estás disparando. Si te ven más enemigos, estos harán explosionar la caja y sufrirás daños. Sin embargo, las cajas de metal son otro asunto. En el segundo vagón del tren, después de pasar al primer grupo de guardias, utiliza las cajas de metal apiladas como cobertura. Mira hacia la derecha y avanza un poco hasta que veas al guardia de la derecha. Dispárale y camina un poco más, disparando contra los guardias en cuanto los veas.

4. DECODIFICAR LA CONTRASEÑA DE BORIS

De Natalya depende decodificar la contraseña. Tu trabajo consiste en quitar el panel del suelo y estar preparado para saltar. Si has dejado vivo a algún guardia del tren, ellos vendrán a por ti. Estáte preparado. Si no disparaste antes a Xenia, tendrás menos de 5 segundos para salir del tren después de que Natalya consiga la contraseña de Boris. Espera a que Natalya diga que la tiene y salta inmediatamente después.

AGENTE. JALEO EN LOS ASEOS

El corto pasillo flanqueado por dos aseos del quinto vagón es una de las zonas más peligrosas del tren. Dos de los tres guardias abrirán la puerta disparando. Espérales en la zona derecha y dispara un poco hacia abajo para matar al guardia que está agachado. Si tú te agachas podrías evitar una bala perdida. Recoge un par de ZMG para mayor potencia de disparo.

2. RESCATAR A NATALYA

Cuando entres en la zona delantera del tren encontrarás al General Ourumov apuntando a Natalya con su pistola. Detrás de ellos, en las sombras, están Trevelyan y Onatopp. Cuando el General te pida que te estés quieto, hazlo. Apunta y envía a Ourumov al gran pasillo del cielo. Inmediatamente después apunta a Onatopp en la distancia. Si la alcanzas ganarás un tiempo extra precioso para escapar del tren. Que Natalya no sufra ningún daño bajo ninguna circunstancia.

3. LOCALIZAR LA BASE SECRETA DE JANUS

Mientras quitas las bisagras del panel del suelo, Natalya estará en la consola del ordenador intentando descubrir dónde está escondido el centro de control del GoldenEye. No hay nada que puedas hacer salvo esperar a que ella localice a Boris. En este momento, si estás jugando en el nivel de Agente Secreto, podrás saltar del tren y escapar.

5. ESCAPAR A UN LUGAR SEGURO

Ésta podría ser la parte más difícil, en especial en el nivel Agente 00. Empieza utilizando el láser del reloj hasta que las bisagras grises del panel del suelo se rompan. Si disparaste a Xenia después de Ourumov, tendrás más tiempo una vez que Natalya tenga la contraseña de Boris. En este caso, tras saltar por el panel del suelo, gira hacia la derecha y corre hacia la parte delantera del tren, agachándote para evitar los disparos. Si no has disparado a Xenia, gira hacia la izquierda, hacia los guardias que están junto a los railes. Con un poco de suerte Natalya escapará de la explosión del tren.

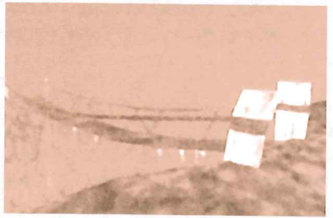
Parte 1 La Jungla (Jungle)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE	Destruir las armas-androide
2	AGENTE	Eliminar a Xenia
3	AGENTE SECRETO	Destruir el depósito de municiones
4	AGENTE	Escoltar a Natalya a la base de Janus

INSTRUCCIONES DE M

En esta misión te acompañará la señorita Simonova. Si Janus está utilizando un satélite del GoldenEye, las habilidades informáticas de Simonova serán esenciales para poder desactivar sus sistemas.
Jack Wade la ha entrenado básicamente en el uso de las armas y afirma que puede manejarse sola en situación de combate. Sin embargo, ten cuidado, 007, y recuerda que no tiene tu experiencia.



ESCENARIO

El satélite de reconocimiento no ha sido capaz de localizar ninguna instalación próxima a las coordenadas mencionadas en los ordenadores de Janus de San Petersburgo. Lo más probable es que se requiera de una exploración por tierra. La CIA ha puesto a nuestra disposición un avión ligero. Vuela bajo para evitar el radar de Janus y salta en paracaídas. Avanza por la jungla eliminado a cualquier enemigo, e intenta localizar la base de Janus.

OFICINA DE Q

Sabrás que estás en la pista correcta si te encuentras con las tropas de Janus o con defensas automatizadas. Sé especialmente cuidadoso con sus armas-androide robotizadas. Además, te voy a dar algunas minas accionadas para su depósito de municiones, intenta no malgastarlas en tonterías.
¡Ah! y busca a esa mujer llamada Xenia, creo que te persigue 007. ¡Diablo con suerte!

MONEYPENNY

¿Un día caluroso en el bosque tropical? ¡Con dos mujeres! ¡Qué vergüenza!

NIEBLA OSCURA

Un denso y espeso vapor llena el aire de la selva limitando tu visibilidad. Lo primero que tienes que hacer es recoger uno de los rifles de asalto AR33 del enemigo. Aunque no te guste su munición puedes utilizar la mira telescópica del rifle para ver señales de peligro en la distancia.

1. DESTRUIR LAS ARMAS ANDROIDE

Hay un total de siete armas-androide que deberán ser destruidas antes de entrar en el Centro de Control. A diferencia de las armas-androide controladas por cámaras de vídeo, que aparecen en Severnaya y en el depósito de trenes de San Petersburgo, estas nuevas armas-androide están controladas por radares sensibles al movimiento. Afortunadamente, el rango del sensor del arma es menor que tu visión, así que podrás utilizar la mira de tu AR33 para destruir las armas antes de que sus circuitos electrónicos registren tu presencia. Aunque todas las armas pueden girar y seguir a los objetivos, los sensores tan sólo podrán verlos si están colocados justo delante de ellos. Si puedes escabullirte por detrás de las armas-androide sin que te vean, o puedes destruirlas desde un ángulo perpendicular, nunca sabrán lo que les disparó.
Tendrás que pasar por dos armas-androide antes de que puedas entrar a las cavernas conocidas como la Jaula, pero sólo la primera de ellas te dará problemas. Colócate detrás de los árboles, en el lado derecho o izquierda del bosque, para acabar con el arma-androide que hay debajo de la torre de madera. La otra arma-androide está apuntada más allá del puente así que no podrá dispararte a no ser que pases por delante de ella.

LA JAULA

Xenia Onatopp patrulla el puente que lleva a la Jaula, una serie de retorcidas cavernas repletas de tropas de Janus. Utiliza la cobertura que te ofrece el bosque, guarda tus mejores armas para la ofensiva final, y ábrete camino a través de las puertas del Centro de Control.

2. ELIMINAR A XENIA

Xenia Onatopp machacará a la mayoría de los jugadores a no ser que estos descubran su punto débil: no puede disparar diagonalmente a través del puente. Colócate al final del puente de cuerda hasta que aparezca Xenia. Da un paso a la izquierda o derecha del puente y dispara tu AR33 mientras Xenia intenta cruzar a tu lado. Xenia no te disparará nunca en el puente sino estás directamente de pie y enfrente de ella. Si tienes buena puntería, no llegará ni a la mitad del puente, y podrás recoger su lanzagranadas y su increíblemente rápido RC-P90. Si Xenia consigue cruzar el puente, retrocede hacia los árboles mientras contraatacas y utilizas las minas de control remoto. Cuando Xenia utilice su lanzador, la granada podría rebotar contra un tronco y darle.

3. DESTRUIR EL DEPOSITO DE MUNICIONES

Una tarea fácil en cuanto averigües como neutralizar las dos armas-androide que protegen el depósito. El truco está en acercarse al depósito de municiones desde la escalera. Hay un arma-androide que cubre esta entrada, pero si te agachas en la escalera podrás destruirla antes de que ésta te localice. Además, desde este ángulo podrás disparar fácilmente a otra arma-androide que cubre la segunda entrada. Asegúrate que Natalya está fuera de la zona antes de hacer explosionar las cajas.

4. ESCOLTAR A NATALYA A LA BASE DE JANUS

Las tropas de Janus que hay delante de la entrada al Centro de Control son interminables, así que deberías eliminar el máximo de soldados y correr rápidamente hasta las puertas del complejo antes de que lleguen refuerzos y ocupen el lugar de sus camaradas caídos. Como los guardias están escondidos detrás de las cajas de acero, la mejor manera de acabar con ellos es utilizando aparatos explosivos como las granadas y las minas de control remoto. Los guardias irán a por ti, y la mayoría ignorarán a Natalya.

Parte 2
El Centro de Control
(Control Center)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE	Proteger a Natalya
2	AGENTE	Desactivar el satélite del GoldenEye
3	AGENTE	Destruir las unidades blindadas del ordenador principal

INSTRUCCIONES DE M

Vas a meterte en la guarida del león, 007, así que ten mucho cuidado. Recuerda que tú y la señorita Simonova formáis un equipo, es vital que la protejas mientras está bloqueando los ordenadores de Janus.
Con un poco de suerte conseguirá que el GoldenEye no dispare.

ESCENARIO

El Centro de Control de Janus ha sido localizado en un complejo subterráneo de la jungla cubana.

MONEYPENNY

James, ¿sabes que ella no es la única mujer que puede manejar un ordenador?

OFICINA DE Q

Y mientras estás ahí, viejo amigo, a ver si puedes borrar sus bases de datos. Los detalles contables de los criminales de Janus están guardados en unidades del ordenador central especialmente blindadas. Esa información vale millones para Janus - estoy seguro que encontrarás alguna forma de borrarla.

MALDITAS PUERTAS

Natalya podrá abrir la primera puerta, pero el resto de las puertas del Centro de Control no se abrirán hasta que completes ciertas tareas.

PAREDES DE CRISTAL

La habitación más difícil del Centro de Control es la sala de los ordenadores con la pantalla de seguimiento del GoldenEye. Fíjate dónde están las cuatro entradas de la habitación y la posición de cada una de las paredes de cristal. Deberás defender estas zonas mientras proteges a Natalya.

1. PROTEGER A NATALYA

Proteger a Natalya en la sala de los ordenadores es la tarea más peligrosa de la misión. Recoge el blindaje personal de la tercera planta antes de llevar a Natalya al terminal. Colócate delante de la habitación y haz todo lo posible por defender todas las entradas mientras las tropas de Janus empiezan a llegar. Algunos guardias te apuntarán para impedirte disparar, mientras que otros se concentrarán en Natalya. Como no puedes elegir tus blancos, elimínalos a todos antes de que os disparen.

2. DESATIVAR EL SATÉLITE DEL GOLDENEYE

Si consigues proteger a Natalya en mitad del salvaje tiroteo, ella encontrará alguna forma de modificar la trayectoria del satélite y de llevarlo hasta el calor de la atmósfera de la Tierra. Pero vigila todas las entradas. Los hombres de Janus saltarán hasta de las sombras para detenerla.

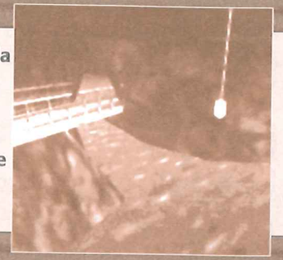
3. DESTRUIR LAS UNIDADES BLINDADAS DEL ORDENADOR PRINCIPAL

En la primera planta encontraste una caja que contenía ocho minas de control remoto. Como ya te dijo Q, la única forma de desactivar las unidades blindadas de Janus es con aparatos explosivos. Hay un total de seis unidades principales, así que no malgastes tus minas de control remoto con los guardias. También podrías intentar utilizar una o dos granadas contra el ordenador, pero recuerda apuntar con mucho cuidado para que la granada no rebote y te alcance a ti.

Parte 3 Las Cavernas de Agua (Water Caverns)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE SECRETO	Destruir los controles de la bomba de entrada
2	AGENTE SECRETO	Destruir los controles de la bomba de salida
3	AGENTE SECRETO	Destruir la consola de control principal
4	AGENTE 00	Utilizar la radio para contactar con Jack Wade
5	AGENTE	Reducir las bajas de científicos



INSTRUCCIONES DE M

No pongas en peligro la misión por perseguir a un hombre, Bond - nadie quiere un héroe muerto. Estarás solo pero te estará esperando una unidad de apoyo de combate de la CIA. Localiza una radio e informa a Jack Wade de la posición exacta de la antena parabólica, y él enviará a la caballería.

ESCENARIO

Las bombas de agua que permiten a Janus sumergir la antena de comunicaciones se encuentran en un complejo de cavernas subterráneas defendidas por las tropas de élite de Janus.

OFICINA DE Q

La antena de comunicaciones del satélite ya está fuera. Si desactivas las bombas de agua, Janus no podrá volver a esconderla.

Destruye las consolas de servocontrol que hay cerca de las bombas y asegúrate de desactivar la consola principal.

MONEYPENNY

¿Vas de espeleólogo? Pues, no te estropees los vaqueros, James.

APUNTANDO ALTO

Las Cavernas de Agua que hay debajo del Centro de Control de Janus están repletas de los guardias mejor equipados del juego, convirtiéndola en una de las etapas más desafiantes del GoldenEye. Conservar munición es vital mientras exploras las primeras cámaras de este nivel, sobre todo si estás jugando en el nivel de Agente Secreto o de Agente 00. Todos los centinelas llevan blindaje personal, así que apunta bien la primera vez o pagarás muy caro tus errores.

1. DESTRUIR LOS CONTROLES DE LA BOMBA DE ENTRADA

Los técnicos tienen que encender las cuatro consolas del ordenador para activar los controles de la bomba entrante, que permite que se llene el lago que esconde la antena parabólica sumergible de Trevelyan. Deja que se vayan los asustados científicos o aléjalos del ordenador, y después destruye las consolas con tus armas o minas. Selecciona tu armamento según tu nivel de agente. Utiliza las minas si eres un Agente 00 - mejor que guardes tu munición para los guardias que esperan poderte tender una emboscada por los largos y húmedos pasillos que aún te quedan por recorrer.

2. DESTRUIR LOS CONTROLES DE LA BOMBA DE SALIDA

Cuatro ordenadores activan los controles de la bomba de salida del agua, que permite que el lago se desagüe alrededor de la antena. La mejor forma de acceder a la sala de las consolas es a través del pasadizo secreto que hay detrás de los armarios de la habitación de las municiones. Aproximándote de esta forma no te encontrarás con ningún guardia y podrás esquivar a las tropas que esperan interceptarte en los pasillos de acero de la habitación adyacente. Recuerda destruir el arma-androide antes de intentar salir de la habitación.

3. DESTRUIR LA CONSOLA DE CONTROL PRINCIPAL

La consola de control principal opera las bombas de agua que sumergen la antena en el lago artificial de Janus. Ésta es la última pieza de equipo que deberás destruir para inmovilizar la antena. Pero no destruyas el ordenador hasta que hayas contactado con Jake Wade por radio. Varios barriles de líquido inflamable han sido almacenados al lado del ordenador, y una destrucción en cadena destrozaría la radio antes de que pudieras hablar con Wade. Los guardias, también podrían destruirlo todo con sus disparos, así que mejor engañarlos y atraerlos fuera de la habitación para poder acabar con ellos en los pasillos. Después de eliminar a los guardias deberás convencer al científico a salir, disparando cerca de sus pies y obligándole a ir bailando a una zona segura.

TARJETAS LLAVE CODIFICADAS

Antes de salir de las Cavernas de Agua, deberás recoger tres tarjetas-llave que abrirán las puertas que llevan a la salida del nivel. Alec Trevelyan te estará esperando, así que prepárate para una trampa sucia de última hora.

4. UTILIZAR LA RADIO PARA CONTACTAR CON JACK WADE

La radio está en una esquina de la habitación, al otro lado de la consola de control principal. Hay docenas de barriles de líquido inflamable apilados a la izquierda de la radio, y uno más detrás de la mesa. Tienes que engañar a los guardias para que se acerquen a los barriles antes de dispararles. La mejor forma de hacer esto es disparar a las cajas de madera que hay fuera de la habitación, y atraer a los guardias, uno por uno a través de las puertas automáticas. Selecciona el AR33 y utiliza su mira para apuntar a cada uno de los blancos. Utiliza solamente la radio después de que todos los guardias hayan sido neutralizados.

5. REDUCIR LAS BAJAS DE CIENTIFICOS

Hay tres científicos al mando de los cuatro controles de las bombas entrantes. Ellos huirán en cuanto te vean. No molestes a los científicos que controlan la consola principal del ordenador hasta que hayas terminado con todos los centinelas. Después, deberás conseguir que salgan de la habitación, para que puedas destruir sus ordenadores. Si hieres a tres científicos tu misión se dará por terminada.

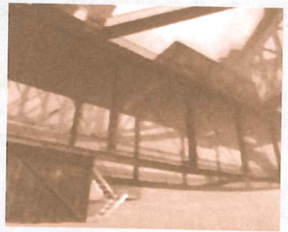
Parte 4 La Cuna de la Antena (Antenna Cradle)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE	Destruir la consola de control
2	AGENTE	Ajuste de cuentas con Trevelyan

INSTRUCCIONES DE M

007, ya conoces mi opinión sobre los ajustes de cuentas que interfieren con el éxito de las misiones. Sin embargo, en este caso, creo que podríamos hacer una excepción.
Ten cuidado y recuerda que tienes "licencia para matar".



ESCENARIO

Las comunicaciones de control de Janus han sido interferidas y la órbita del satélite GoldenEye está decayendo. Sólo siguen sin aparecer Trevelyan y su guardaespaldas personal.

OFICINA DE Q

No sé si te lo vas a creer, 007, pero hay otro pequeño dispositivo de control que está en la misma cuna de la antena. Gracias a él, Trevelyan podría realinear la antena y lanzar un fatal mensaje de disparo al satélite.
Vete ahí y destrúyelo. No vaya a estropearse todo en el último momento.

MONEYPENNY

La mano que mece la cuna domina el mundo, James. Sabes que no dormiré bien hasta que vuelvas a Inglaterra de una pieza.

TRES MINUTOS PARA QUE LA ANTENA SE ALINEE

Los centinelas de élite equipados con blindaje personal y ZMGs están verificando cada rejilla de la cuna de la antena. Tienes tres minutos para destruir el terminal remoto del ordenador que está en el cobertizo. Ya te ocuparás después de Trevelyan y sus tropas.

AGENTE. EL ANTERIOR 006 SE PREPARA PARA UNO DE SUS TRUCOS

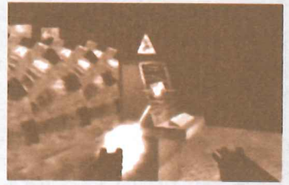
Alec sabe que tienes tiempo más que suficiente para desactivar el ordenador del cobertizo, y por eso ha ordenado a sus tropas que te atrapen y que retrasen tu avance en la cuna de la antena. Si consigues llegar al cobertizo, Trevelyan saltará de la oscuridad y te perseguirá. El uniforme de guardia de Alec le permite mezclarse con la hostil multitud, pero puedes identificarle fácilmente por el parpadeo de la boca con forma de estrella de su AR33 personalizada. Todos los demás soldados llevan una o dos ZMGs. Destruye el ordenador antes de intentar seguir a Trevelyan. Y cuidado con las granadas que va dejando detrás cuando huye de ti.

ENEMIGOS INTERMINABLES

En esta etapa los guardias de Janus son interminables, y lo pagarás muy caro si lo ignoras. Si recuerdas que los centinelas ven cada camino como un pasillo y que nunca disparan por encima de una barandilla, descubrirás que puedes derrotar fácilmente a los guardias disparándoles a distancia.

1. DESTRUIR LA CONSOLA DE CONTROL

La consola de control de la cuna de la antena puede ser destruida con cualquier arma o granada, pero primero deberás neutralizar las dos armas-androide que hay dentro del cobertizo. Además, los centinelas de Janus entrarán en el cobertizo en cuanto intentes destruir la consola, así que gana un poco de tiempo y protección cerrando la puerta corredera que hay detrás de ti, y utilizando la maquinaria pesada del centro de la habitación como cobertura. El reloj y la alarma se detendrán en cuanto destruyas el ordenador.



2. AJUSTE DE CUENTAS CON TREVELYAN

La parte más dura de tu encuentro con Trevelyan es la de deshacerse de sus guardias, pero si te tomas tu tiempo y conviertes a estos centinelas en un objetivo prioritario, tendrás bastante munición para mantener al anterior 006 tambaleándose. Cuando persigas a Trevelyan, verás que hay varios lugares donde siempre se detiene a esperarte. Si pudieras recordar donde están las posiciones de emboscada de Alec, podrías anticipar su próximo movimiento y esquivar su AR33 y sus granadas. Como la mayoría de los enemigos del juego, Trevelyan tienen su punto débil. Cuantas más veces sea golpeado Alec en la cabeza, antes recobrará el juicio y antes te desafiará a "terminar el trabajo" en la parte inferior de la cuna de la antena, dentro del cobertizo de mantenimiento. Cuando recibas el último desafío de Alec, sigue à Trevelyan a través del agujero del cobertizo de mantenimiento de la cuna de la antena, y dispárale antes de que él lo haga. Deberás completar todas las etapas del nivel Agente Secreto para poder pasar a la misión número 8.

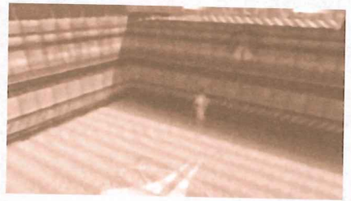
Parte 1
El Complejo Azteca
(AZTEC COMPLEX)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE	Reprogramar la guía del transbordador
2	AGENTE	Lanzar transbordador

INSTRUCCIONES DE M

La instalación de lanzamiento de Drax está situada en una ruina azteca de Centroamérica, y está preparada para lanzar un transbordador robado de la Nasa con una carga militar desconocida.
Vas a ir solo, 007. Neutralizar las medidas de seguridad de la base será complicado, pero cuando estés dentro, seguro que podrás recuperar el transbordador delante de sus propias narices.



ESCENARIO

La Corporación Drax sigue estando involucrada en la exploración ilegal del espacio. Muchos de sus proyectos son de naturaleza militar y constituyen una amenaza para el nuevo orden político mundial.

OFICINA DE Q

Un plan muy simple, 007. Reprograma el ordenador guía con la información incluida en este disco y podremos hacernos con el control en cuanto la vieja chica entre en órbita. Y ahora presta atención, una cosa que no conocemos es el protocolo de lanzamiento de Drax - así que tendrás que encontrar ese dato e instalarlo para iniciar el lanzamiento. No puede ser muy difícil de localizar, seguro que estará tirado por alguna parte de la zona de máxima seguridad.

MONEYPENNY

¿Te suena Quetzacoatl, James? No, ya.

¿EL NIVEL MAS DURO?

Innumerables guardias, armas-androide ocultas y un gusano de gran tamaño llamado Jaws, son las tres razones por las que la mayoría de los operarios consideran el Complejo Azteca como la misión más dura del juego. Aunque sepas exactamente lo que tienes que hacer, la suerte jugará un papel importante en tu éxito, pero jugarse el todo por el todo forma parte del estilo de vida de James Bond.

DESHACERTE PRIMERO DE LAS ARMAS ANDROIDE

Los guardias empezarán a entrar en el Complejo Azteca en cuanto derrotes a tiburón (Jaws), convirtiendo tu misión de reprogramar el sistema guía del transbordador en una tarea casi imposible de completar. Por suerte, hay un truco para llegar al hangar del transbordador antes de que te enfrentes a tiburón. Puedes completar esta tarea destruyendo la mortal trampa del compartimento de salida de gases, y destruyendo todas las armas-androide que protegen el hangar.

1. REPROGRAMAR EL SISTEMA GUIA DEL TRANSBORDADOR

Antes de reprogramar el sistema guía, deberás conseguir la tarjeta llave que hay dentro de la bolsa de tiburón (Jaws). Pero antes de salir a luchar contra este gran monumento a la ortodoncia, deberías deshacerte de los guardias del hangar del transbordador. Colócate en la parte de fuera de la puerta del compartimento de salida de gases y destruye los ordenadores bloqueando los tubos de ventilación del otro lado de la habitación. Corre por el compartimento de salida de gases y despeja el hangar. Después, derrota a tiburón y utiliza su tarjeta-llave con la puerta que hay dentro del Centro Guía de Lanzamientos. Cierra la puerta detrás de ti antes de meter el disco de Q en el ordenador. Los guardias te están buscando, así que vigila tu espalda mientras estás descargando los datos. Toma el DAT con el protocolo de lanzamiento y retrocede luchando hasta llegar al hangar del transbordador.

2. LANZAR EL TRANSBORDADOR

Si has cargado los datos guía de Q en el sistema del ordenador y has recogido el DAT que estaba dentro del Centro Guía de Lanzamientos, estarás listo para lanzar el transbordador. Luchar de vuelta al hangar del transbordador no será tan difícil si destruyes a los centinelas antes de derrotar a tiburón (Jaws). Los guardias restantes son más una molestia que una amenaza. En la parte trasera del hangar del transbordador encontrarás la unidad central del ordenador. Para cargar el DAT en la unidad central, tendrás que seleccionar y utilizar el DAT de la misma forma que elegirías y dispararías un arma. Como estarás indefenso durante la carga, verifica que te das la vuelta y que despejas el hangar de cualquier guardia que esté disparando. La secuencia de lanzamiento empezará después de que haya sido cargada la cinta, pero la cuenta atrás se mantendrá en 10 segundos si las puertas del compartimento de salida de gases del transbordador están cerradas. Vuelve al ordenador que está por encima del hangar para abrir las puertas y ver el lanzamiento.

Parte 1 El Templo (Egyptian Temple)

OBJETIVOS PRINCIPALES

1	AGENTE	Recuperar el arma dorada
2	AGENTE	¿Derrotar al Barón Samedi?

INSTRUCCIONES DE M

Esto es siniestro, 007. Hemos recibido un mensaje de alguien que afirma ser el Barón Samedi, el brujo vudú contra el que esgrimiste tu espada en Haití. Él afirma tener el Arma Dorada y quiere encontrarse contigo en el antiguo templo de el-Saghira en el Valle de los Reyes. Obviamente es una trampa, pero como Agente 00, ya estás acostumbrado a ello.

ESCENARIO

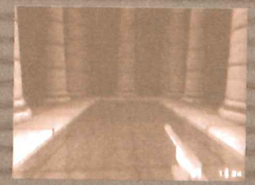
Scaramanga ha pasado a las leyendas como el asesino más mortal de todos los tiempos. Se desconoce el paradero actual de su llave dorada...

MONEYPENNY

¿Vas de vudú, James?

OFICINA DE Q

No te distraigas, 007. Recuerda que el Arma Dorada es muy potente - quizá hasta pudiera derrotar a Samedi.



EL OSCURO PASADIZO

El templo egipcio de el-Saghira es un oscuro y maldito laberinto, repleto de infinidad de guardias y de un maestro vudú resucitado. El laberinto se volverá más oscuro a medida que te acerques a la confrontación final con Samedi. Es fácil quedar atrapado entre tantas trampas y desconcertantes pasadizos de piedra, pero cuanto menos tiempo utilices en completar tus objetivos, mayores serán tus posibilidades de éxito y supervivencia.

1. RECUPERAR EL ARMA DORADA

El Arma Dorada que hay en el interior del Santuario de Scaramanga está protegida por un puzzle. Resolverlo puede ser un tanto desconcertante en especial porque no te has encontrado con ningún otro puzzle en el juego. El truco está en pisar sobre las casillas correctas que llevan al Arma Dorada. Puedes utilizar el ensayo y error para resolver tú mismo el puzzle. Cuando estés de pie delante de la caja del Arma Dorada, el cristal a prueba de balas caerá, y podrás recoger el arma y las balas. Sal de la habitación por la puerta oculta de la pared izquierda.

EVITA LOS GUARDIAS

Todos los guardias de esta misión están aquí para demorarte y agotarte. Aparte de un montón de ZMGs y de munición ilimitada, ellos no tienen nada más que ofrecerte, y siempre habrá más centinelas esperando a reemplazar a los que has eliminado. Concéntrate en conseguir el Arma Dorada y en destruir a Samedi. Si completas esta misión en menos de 6 minutos, ganarás la opción Todas las Armas Opción con Truco (All-Weapons Cheat Option).

EL ARMA DORADA

Como dice la canción, "Un disparo dorado significa que otra pobre víctima ha llegado a un reluciente final". El Arma Dorada puede neutralizar a cualquier enemigo del juego con una sola bala. Desgraciadamente, el Barón Samedi tiene tres veces las vidas de una persona normal - cuatro si cuentas tu encuentro con él en Haití - y tú sólo una vida que dar por tu país. Aunque el arma letal de Scaramanga te ha convertido en el hombre con el Arma Dorada, deberás saber dónde te está esperando Samedi y cómo llegar a los puntos de encuentro sufriendo el mínimo de daños posible.

2. ¿DERROTA AL BARÓN SAMEDI?

Las obsesionantes risas del Barón Samedi resuenan por las paredes del viejo templo de piedra. Esta enorme estructura fue tallada por manos que hace mucho marcharon a su descanso final. Y tú, pronto te reunirás con ellos sino planeas algo para deshacerte de Samedi y de sus maldiciones vudú. Para ganarle tendrás que vencerle en tres lugares diferentes del templo. El Barón puede ser neutralizado con armas normales, pero tendrás que recargar tu munición por lo menos una docena de veces antes de que termine la etapa. El mejor método es dispararle con tres balas del Arma Dorada de Scaramanga. Busca a Samedi en cuanto salgas del pasadizo de salida del Santuario de Scaramanga. Encontrarás al Barón justo delante de ti. Ignora a los interminables guardias y concéntrate en Samedi. En cuanto el Barón haya sido derrotado, escucharás sus risas emanando desde la piscina de inicio del nivel. Vuelve a la piscina, vuelve a derrotar a Samedi, y después corre hacia el obelisco de color negro de la esquina inferior izquierda del mapa. Recoge el blindaje personal que hay cerca del obelisco y termina el trabajo con un último disparo. Entonces, siéntate y mira la animación de los gritos de Samedi resonando en el olvido.

Tiempos de Asesinos

Como esperarías de un juego dedicado a los espías y a las operaciones secretas, GoldenEye está lleno de secretos. Algunas de las opciones secretas de Trucos están ahí sólo por diversión, pero otras te darán increíbles habilidades. Cuando ganes una opción Trampa, aparecerá el menú Trucos en cuanto entres en los archivos de juego del Modo Trucos.

UNA LICENCIA PARA HACER TRAMPAS

Si completas una etapa del GoldenEye en un determinado tiempo y en un determinado nivel de agente, ganarás una opción especial Trucos que aparece en el menú Trucos. Las opciones especiales incluyen cosas muy divertidas como enemigos con cabezas muy grandes en el Modo DK o los poderes casi divinos de la invisibilidad. La tabla que aparece a continuación lista las etapas, los niveles de agente y los tiempos límite de cada Opción con Trucos.

ETAPA	AGENTE (fácil)	AGENTE SECRETO (medio)	AGENTE 00 (difícil)
Presa	ninguno	Paint Ball 2:40	Ninguno
Instalación	Ninguno	Ninguno	Invencible 2:05
Pista	Modo DK 5:00	Ninguno	Ninguno
Superficie	Ninguno	Lanzagranadas doble 3:30	Ninguno
Bunker	Ninguno	Ninguno	Lanzacohetes dobles 4:00
Silo	Modo Rápido 3:00	Ninguno	Ninguno
Fragata	Ninguno	No radar (MULTI) 4:30	Ninguno
Superficie 2	Ninguno	Ninguno	Bond diminuto 4:15
Bunker 2	Modo Rápido 3:00	Ninguno	Ninguno
Parque de Estatuas	Ninguno	Animación rápida 3:15	Ninguno
Archivos	Ninguno	Ninguno	Invisible 1:20
Calles	Todos los enemigos con cohetes 1:45	Ninguno	Ninguno
Depósito	Ninguno	Animación lenta 1:40	Ninguno
Tren	Ninguno	Ninguno	PP7 de plata 5:25
Jungla	Cuchillo de caza doble 3:45	Ninguno	Ninguno
Control	Ninguno	Munición Infinita 10:00	Doble RC-P90s 9:30
Caverna	Ninguno	Ninguno	Ninguno
Cuna	Oro PP7 2:15 *	Ninguno	Todas las armas 6:00 ***
Complejo Azteca	Ninguno	Láser doble 9:00 **	
Templo Egipcio	Ninguno	Ninguno	

* Cougar Magnum si se superan los 2:15

** Un solo láser si se superan los 9:00

*** Arma Dorada si se superan los 6:00

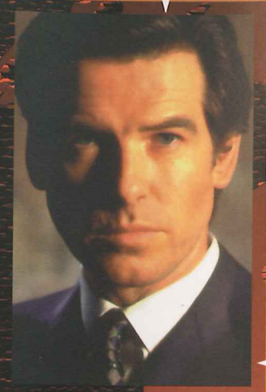
TOP SECRET

Personajes

M
Directora del MI6

Q
Uno de los mejores ingenieros de Gran Bretaña

MONEYPENNY
Secretaria de M



JAMES BOND
Agente 00 del MI6
con licencia para matar

ALIADOS

M16

CONTACTO

VALENTIN ZUKOVSKY
Ex-agente del KGB. Traficante de Armas

AGENTE 006
Comapñero de BOND durante años

¿AMIGOS?

ENEMIGOS

JANUS

RUSIA

NATALYA SIMONOVA
Programadora del Centro Espacial Severnaya

COLEGAS

MINISTRO DE DEFENSA
MISHKIN
Miembro del Politburó

¿TRAIDOR?

BORIS GRISHENKO
Programador del Centro Espacial Severnaya

GRAL. ARKADY OURUMOV
Anterior jefe de la División de Armas Soviéticas

EL SINDICATO
tiene dobles agentes en las altas esferas del gobierno para ejecutar sus malvados planes.

XENIA ONATOPP
Piloto de las Fuerzas Aéreas Soviéticas

MI6 MI6 MI6 MI6 MI6
MI6 MI6 MI6 MI6 MI6
MI6 MI6 MI6 MI6 MI6
MI6 MI6 MI6 MI6 MI6
MI6 MI6 MI6 MI6 MI6
MI6 MI6 MI6 MI6 MI6
MI6 MI6 MI6 MI6 MI6

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA, S.A.
P° de la Castellana, 39, 28046 MADRID